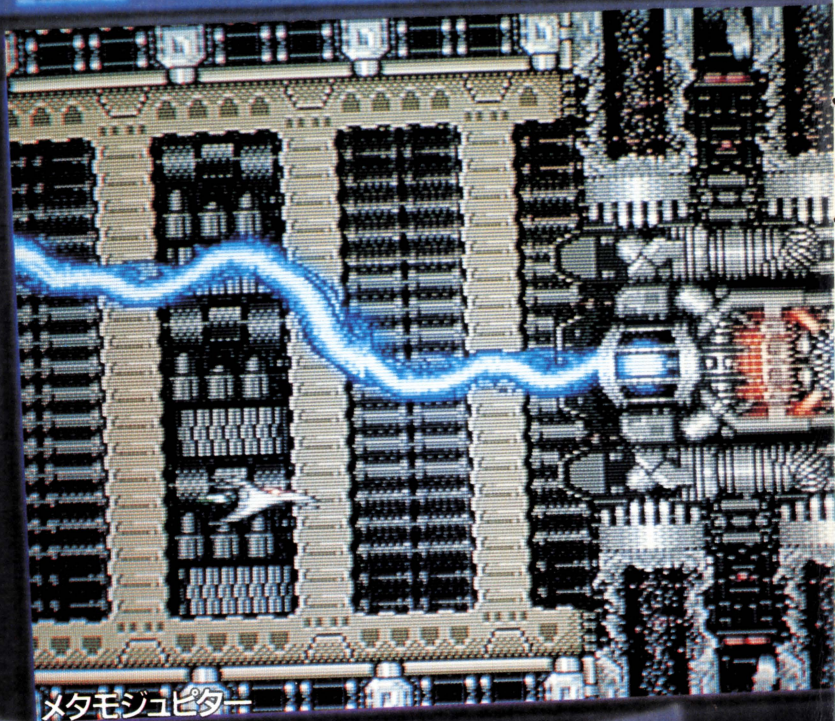
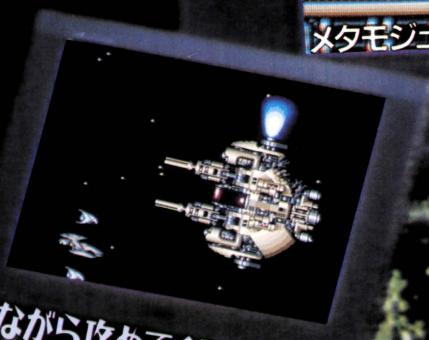
年末に向けて発売される話題作を徹底収録!
月刊ピーシーエンジンファン
平成4年11月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第11号(通巻48号)平成元年10月2日第3種郵便物認可
PC Engine FAN
11
1992 NOVEMBER
490YEN
MONTHLY MAGAZINE FOR PC Engine USER
蛙
緊急発表
コナミのCD-ROMソフト第2弾!!
グラディウスII
独占入手したシリーズ完結編の全貌!!
コズミック・ファンタジー4
人気美少女ソフト2本の移植が決定!!
卒業/ドラゴンナイトIII
maker land
桃太郎伝説外伝 第1集
モンスターメーカー 闇の竜騎士
スーパーリアル麻雀スペシャル
F1 CIRCUS '92
好評連載コミック
コズミック・ファンタジー
打倒、元祖無差別格闘流!
特別付録
らんま1/2
攻略之書
News
新周辺機器の名称が決定
「バーチャルクッション」
&
「コードレスパッド」

NECの未来作品。きみ

彗星とともに謎の敵が出現。
戦いの火ぶたが切られる！

メタモジュピター

これが1面のボスキャラ。
回転して、拡大しながら攻めてくる！

3面ではスペース
コロニーの中を突進だ！

METAMOR JUPITER
メタモジュピター

PCエンジン スーパーCDロムロムソフト

NECスーパーCDロムロムソフト第1弾！
鮮烈な音と映像！ 深さが違う、劇的STG！

人気アーティストPSY・S（サイズ）の音楽・主題歌、美しいグラフィックと変化に富んだ面構成が、五感を刺激。期待を裏切らない、横スクロールSTGの超大作。

NECホームエレクトロニクス／新春発売予定／希望小売価格6,800円（税別）

PCエンジンの新作ソフトを一挙大公開！

NECホームエレクトロニクス

を待つ。

NEC

21エモン〜めざせ!ホテル王〜

これがフィールド画面!
舞台は大宇宙だ

イベントも盛りだくさん

ショップには、
便利なアイテムが盛りだくさん!

※画面はハメコミ合成です。

21エモン
〜めざせ!ホテル王〜

PCエンジン HuカードソフT

めざすは宇宙一のホテル王!藤子・F・不二雄アニメのマルチプレイボードゲーム。

宇宙を舞台にホテルを建てて、ガッポガッポと大もうけ。ドキドキのイベントも多彩! 4人まで一緒に遊べる、興奮のマルチプレイボードゲーム。

NECホームエレクトロニクス/12月発売予定/希望小売価格6,800円(税別)

NECパソコンフェア'92
—知求大探険—

最先端の遊びがギッシリ。新しいソフトを思いっきり体験しよう!

入場無料

■会場:幕張メッセ(4・5・6ホール)、国際会議場(全館)、イベントホール(アリーナ) ■日時:10月29日(木)〜31日(土) 10:00〜18:00

MONTHLY PC Engine FAN

CONTENTS

11

NOVEMBER 1992

<発売>株式会社徳間書店
<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社
●発行人／栃窪宏男
●編集人／山森尚
●副編集長／石塚宏治
●編集委員／村田憲生
●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭
<編集>
●スタッフ／
［東京］阿久根幸夫・安藤美保・風間尚仁・田山和
［仙台］飯塚宝・千田誠行
●アシスタント／
［東京］青木静人・栄村優子・川上みゆき・川添聡志・河原大介・北見啓一・坂上裕・高島寿洋・豊田恵・鳴澤猛司・前田健志
［仙台］伊藤明照・伊藤克則・伊藤由香・伊藤由美・佐藤和広・鈴木享子・千葉保弘・砂金雅彦・三瓶美江
<デザイン>
●AD／石井達也
●スタッフ／［仙台］鈴木徳房・伊藤正明
●アシスタント／［仙台］金上富雄・板橋里佳
<協力>
●校閲／笠原紀彦
●写真／浜野忠夫
●デザイン／株式会社デザイラ・中島みどり・有限会社秋葉工房・有限会社ミロ
●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・有限会社湯目写植工芸・株式会社ターゲット
●印刷／大日本印刷株式会社・高速美術印刷株式会社

COVER

●原画／高田明美
●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎
●デザイン／石井達也

スペック表の見方

①	媒体	HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
②	対応機種（容量）	Huカード、CD-ROMそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
③	発売予定日	この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
④	予定価格	メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
⑤	ジャンル	編集部で判断したソフトの種別を示します。
⑥	継続機能	ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
⑦	その他の機能	ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
⑧	現在の開発状況	ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。

① Hu	② Huカード（4Mbit）
③	11月20日発売予定
④	6500円（税別）
⑤	アクション
⑥	パスワード・バックアップメモリ
⑦	マルチタップ対応（最大2人）
⑧	80%（9月18日現在）

GAME INDEX

●ウルテクに関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は
☎03-3459-8011

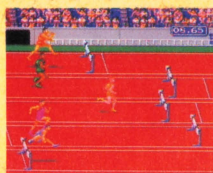
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜～金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

パワースポーツ
POWER SPORTS

PC Engine

アスリート界の頂点に立つのは誰だ!?

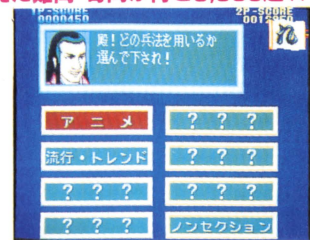
走る!! 跳ぶ!! 泳ぐ!! 撃つ!!
世界中をアツくさせたバルセロナ・オリンピックの興奮をそのままに、
今、超本格派スポーツゲーム堂々の登場!! 対戦はトーゼン5人までOK。
種目のバリエーションだって、驚異の18種。10月10日ON SALEだッ!!

5人対戦は HUDSON

¥6,500
価格(税別)

興奮を先取りする、
ハドソンの最新情報ホット・ライン。

テレホンPCランド

■札幌／011-814-9900　■東京／03-3260-9901　■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900　■広島／082-814-9900　■福　岡／092-713-9900

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
両対応
アーケードで超人気のクイズゲームがCDロムに完全移植!!
'91年、大流行のクイズゲームの中でも一番の話題作だった「クイズ殿様の野望」が早くもCD-ROM²で登場!君は戦国大名の中の一人となってほかの戦国大名とクイズで勝負し、全38ヶ国を平定し天下統一を目指すのだ。
クイズ
殿様の野望
10月10日発売
希望小売価格6,200円(税別)
©1992 HUDSON SOFT ©CAPCOM CO.,LTD. 1991,1992
オタクな知識だけじゃ太刀打ちできない!
ありとあらゆるジャンルから取り揃えた難問・奇問が何と3,000題!!
PUSH
RUN
START
流行・トレンド
? ? ?
ノンセクション
クイズの解答方法は、4つの選択肢から正解を選ぶ4択形式。2人同時プレイ時は先に正解を選択したほうの得点となる。早く解答するとタイムボーナスが得られるぞ。勝負を行う国のノルマ分を正解すれば、その国はプレイヤーの領域となるのだ!!
「バイクで普通は使用しないブレーキ方式は?」、「次のうち大相撲出身でないプロレスラーは?」など、出題されるクイズは並の知識では太刀打ちできない難問ばかり。見事全国統一を果すことができれば、キミも立派なクイズ王になっているはずだ!!

Victor

PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM

おもしろさ新時代!!

Theron's Quest
Dungeon Master

何もかもがリアルタイム
全く新しいRPGの世界に興奮保証

ダンジョン・マスター/セロンズ・クエスト

希望小売価格 ¥8,200（税別）

LOOM

まるで映画みたい・・・
新世代のファンタジー・アドベンチャー

LUCASFILM GAMES

ルーム

希望小売価格 ¥8,000（税別）

shapeshifter

暗黒の神々との死闘!
変身アドベンチャー型アクション・ゲーム。

シェイプシフター〜魔界英雄伝〜

希望小売価格 ¥7,400（税別）

SORCERIAN

幾多の邪悪に立ち向かえ!
10のシナリオが楽しめるARPG

Falcom

ソーサリアン

希望小売価格 ¥7,800（税別）

全作品絶賛発売中!

発売元: ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

銀河英雄伝説

田中芳樹

原作刊行10周年

A4サイズ 60秒100円です。

TOKUMA ANIME FAX

「銀河英雄伝説」チャンネル開局中!

9072＃ 「銀河英雄伝説」チャンネル(1枚)
9074＃ 号外版「銀河英雄伝説」チャンネル(3枚)
(8.22刊行10周年記念ファン大会とパーティの模様を紹介)

●TOKUMA ANIME FAXは家庭やオフィスのFAXから24時間ご利用できます。
●ご利用方法
①FAXの受話器を上げて"0990-320-330"に電話します。
②案内に従って4けたのチャンネル番号を押して下さい。
③案内に従って、FAXのスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
④あなたのFAXから、情報がいち早くとどきます。
●ダイヤル回線からご利用の方はサービスにつながった後、プッシュトーンの出せる状態に切り替えてお使いください。
●このサービスの音源設置場所は東京都千代田区です。
お問い合わせは お客様センターフリーダイヤル:0120-03-0990
この番組は、**60秒100円の情報料+通話料がかかります。地域によっては遠距離通話料が加算されますので**、必ずNTTの料金ガイダンスで確認してください。
なお未成年の方は、保護者の了承を得て電話をかけてください。
企画・製作／㈱徳間書店　運営／㈱徳間インテリジェンスネットワーク

BOOKS

銀河英雄伝説の原点。読者に壮大な世界をイメージさせる。

トクマ・ノベルズ
銀河英雄伝説 全10巻
田中芳樹　新書判　定価各720円(税込)

トクマ・ノベルズ
銀河英雄伝説外伝[1]~[4] 以下続刊
田中芳樹　新書判　定価各720円(税込)

愛蔵版 銀河英雄伝説 全5巻
田中芳樹　四六判上製(化粧函入り)
5巻セット　定価12,000円(税込)

全艦出撃!!
「銀河英雄伝説」同人誌ベストセレクション
田中芳樹事務所監修　A5判　定価1,000円(税込)

エンサイクロペディア銀河英雄伝説
らいとすたっふ編　四六判上製　定価2,000円(税込)

アニメージュ文庫
ラインハルトとヤン
銀河英雄伝説より　わが征くは星の大海
岸川　靖編　文庫判　定価430円(税込)

徳間文庫
銀河英雄伝説外伝1(星を砕く者)
田中芳樹　文庫判　定価460円(税込)

COMICS

道原かつみ作画による新しい銀河英雄伝説

少年キャプテン コミックス スペシャル
銀河英雄伝説[1]~[4] 以下続刊
原作:田中芳樹　作画:道原かつみ　B6判　定価1490円(税込)
2~4500円(税込)　月刊「少年キャプテン」好評連載中

少年キャプテン コミックス スペシャル
銀河英雄伝説外伝 黄金の翼
原作:田中芳樹　作画:道原かつみ　B6判　定価490円(税込)

アニメージュ コミックス
アップフェルラント物語
原作:田中芳樹　絵:ふくやまけいこ　12月刊行予定
月刊「アニメージュ」好評連載中

FILM COMIC

名場面によって構成されたストーリーで新たな感動を。

アニメージュ コミックス スペシャル
フィルム コミック
銀河英雄伝説 **わが征くは星の大海** 上下
原作:田中芳樹　監督:石黒 昇　B6判　定価各700円(税込)

アニメージュ コミックス スペシャル
ビデオ版フィルム コミック
銀河英雄伝説 全26巻
原作:田中芳樹　監督:石黒 昇　B6判　定価各700円(税込)

MOOK

ロマンアルバム
銀河英雄伝説
アニメージュ編集部編　A4判　11月刊行予定

ぎんえいでん。

ひとたび足を踏み入れてしまったなら、この壮絶なスペースオペラの世界はあなた自身の物語になる。

SUPER FAMICOM

銀河英雄伝説の世界を戦略的に体験シミュレート。

任天堂スーパーファミコン用ロムカセット
銀河英雄伝説
戦術シミュレーション　8メガ　バックアップ付き
9,800円(込)　9月25日発売

VTR・LD

映像が伝える壮大な宇宙観。

アニメージュビデオ
銀河英雄伝説―**わが征くは星の大海**
原作:田中芳樹　監督:石黒 昇　VTR 12,381円(込) 12,020円(抜)
L D 9,538円(込) 9,260円(抜)

アニメージュビデオ
銀河英雄伝説 第1期全7巻・第2期全7巻
原作:田中芳樹　総監督:石黒 昇
第1期 VTR各13,184円(込) 12,800円(抜)
L D各10,094円(込) 9,800円(抜)
第2期 VTR・LD各12,800円(込) 12,427円(抜) VOL.7のみ8,034円(込) 7,800円(抜)

アニメージュビデオ
銀河英雄伝説外伝 **黄金の翼**
原作:田中芳樹　監督:清水恵蔵　キャラクター原案:道原かつみ
VTR・LD今秋発売予定

アニメージュビデオ
アップフェルラント物語
原作:田中芳樹　キャラクター原案:ふくやまけいこ　監督:湯山邦彦
VTR・LD　今秋発売予定

銀河英雄伝説 **VSD**
VSD(ビデオシングルディスク)　価格1,200円(込) 1,165円(抜)

FANCY BOOKS

銀河英雄伝説 **イラストレーションブック**
画:道原かつみ　B4判　複製原画集
価格1,500円(込) 1,456円(抜)

銀河英雄伝説 **カードゲーム**
企画:らいとすたっふ　11月下旬刊行予定

CD

宇宙に流れる珠玉の名曲集。

銀河英雄伝説ーNクラシック
CD30枚組み・解説書・ケース入り　予価70,000円(込) 67,961円(抜)
11月発売予定(通信販売のみ)

アニメージュレコード
銀河英雄伝説サントラ音楽集
価格 3,008円(込) 2,920円(抜)

アニメージュレコード
銀河英雄伝説サントラBOX
CD3枚組み　価格 5,700円(込) 5,534円(抜)

アニメージュレコード
銀河英雄伝説 **第2期サントラ音楽集** I~N
価格各2,800円(込) 2,718円(抜)

アニメージュレコード
銀河英雄伝説 音楽編 **わが征くは星の大海**
価格 CD 3,008円(込) 2,920円(抜)
カセット 2,359円(込) 2,290円(抜)

FANCY GOODS

英雄たちの雄姿をコレクション。

'93カレンダー
B3サイズ:1,339円(込)
卓上タイプ:700円(込)

テレホンカード
(2種類)各1,000円

ジグソーパズル
500ピース:2,000円(抜)
1000ピース:3,000円(抜)

タペストリー
2,000円(抜)

感動をマルチメディアで伝えたい。

TOKUMA GROUP

㈱徳間書店／㈱徳間ジャパンコミュニケーションズ／徳間書店インターメディア㈱

※スーパーファミコンの画面は開発中のものです

●この広告に関するお問い合わせは、「1992 銀英伝プロジェクト」事務局 TEL.03-3433-6231代まで。

DATA WEST

visual conversation

PCエンジンでDAPSをついに実現!!

FM-TOWNS・CD-ROMソフトの世界に
革命をもたらした話題のサイキック・ディテクティヴ・シリーズが
PCエンジン・スーパーCD-ROM²でデビュー!!

SUPER CD・ROM² SYSTEM

PC Engine

DAPS
特許出願中

[AYA]

PSYCHIC DETECTIVE SERIES vol.3

サイキック・ディテクティヴ・シリーズ Vol.3 アヤ

「あなたに会いたかった。私を殺したあなたに…」——幽玄の美に包まれ、彼女は悲しそうに呟く。人間の「こころ」に潜入する能力を持つ探偵、降矢木和哉はまたも、クライアントの心にダイブする——。生と死が交錯する中で演じられる神秘なサイコ・トランス。そして、そこには恐るべき罠が待っていた——。PCエンジンで初めてフルセットのDAPSを搭載し、途切れる事のない連続アニメーションと音楽+音声の同時平行再生を実現! 他に類を見ない高度なリアルタイムAVアドベンチャーです。

11月20日発売 SUPER CD・ROM²

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL.(06)968-1236 データウエスト株式会社

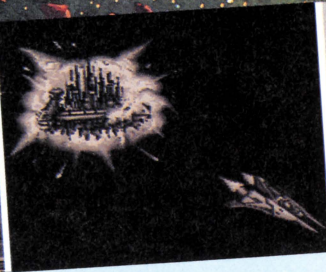
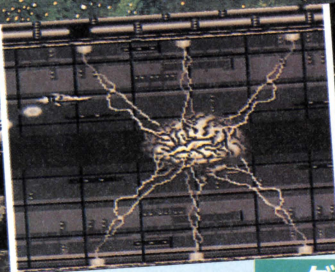
緊急発表 コナミ

GRADIUS II GOFERの野望

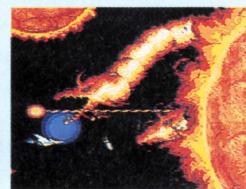
PCエンジンユーザーの希望が、CD-ROMでついに実現!

『スナッチャー』に続くスーパーCD-ROM²ソフトは『グラディウスII』に決定! その美しいグラフィックやサウンド、そして巨大なボスたちがPCエンジンでどこまで再現されるのかを見ていこう!

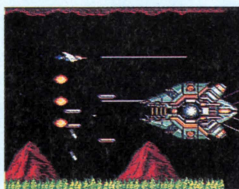
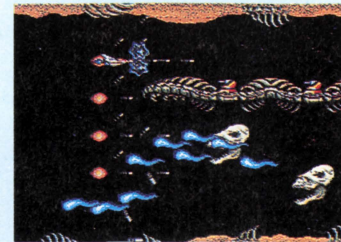
CD	スーパーCD-ROM²専用
	12月発売予定
	価格未定
	シューティング
	60%(9月21日現在)

1985

1986

『グラディウス』シリーズ、PCエンジンで極まる 各作品の魅力や特徴を振り返って…

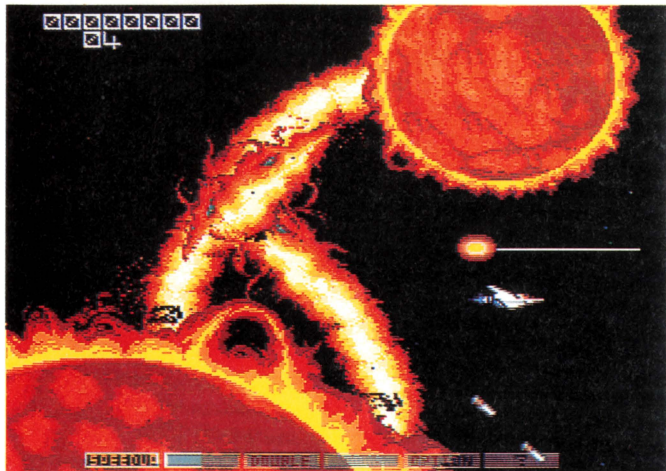
アーケード版の『グラディウス』シリーズは、現在まで全部で5作登場している。PCエンジンでは、今回の『グラディウスII』を含めて4作が登場することになったわけだ。残すは『グラディウスIII』のみとなったが、完全移植はいろいろな意味で難しいだろう。そもそも『III』の難易度は尋常でなく、1周クリアするのに1時間以上かかったり、無敵技が発見されたりと問題が多かったゲームだったからだ。ここではあえてアーケード版ではなく、PCエンジンで発売されたそれぞれの特徴を『II』と比較しながら紹介する。

『グラII』で7作目を迎えるコナミソフト

グラディウス '91年11月15日発売

突然の参入とともに、第1弾ソフトとして発売された『グラディウス』。アーケード版の全7ステージにオリジナルの1ステージを加え、全8ステージになったPCエンジン版。そもそもアーケード版が登場したのが、1985年と今から7年も前のことなので、かえって新鮮なような気もした。移植度はバッチリで、ユーザーの評判もそれなりに高かった。

ビッグコアがボスとして登場していた

オリジナルステージはホネホネロックな敵がたくさん登場するよ～ん

※タイトル部分の連続写真はX68000版のものです。

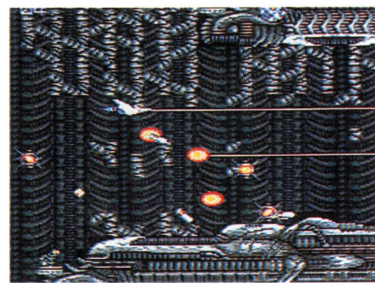
『グラディウス』をベースに開発し、より完成度が高まった『II』の魅力

アーケード版が登場したのは、1988年と実に4年も前のことになるが、未だに根強い人気を持ち、移植希望でも高い位置にあった『グラディウスII』。PCエンジンでも発売中の『沙羅曼蛇』も『グラディウス』の流れを汲んだゲームではあるが、この『グラディウスII』が本当の意味での『グラディウス』の続編となるゲームである。自機は『グラディウス』同様にビックバイパーなのだが、パワーメーターが4種類になり武器の数も増えたので、戦略性が増して攻略法にもバリエーションが生まれるなど、完成度が高いゲームに仕上がった。

●スーパーＣＤ-ＲＯＭ²専用ソフトになり、スピード、グラフィック、サウンドがバッチリ移植される『グラディウスII』

スーパーCD-ROM²で全8ステージを再現!

8メガの容量でも2ステージ分が削られた『パロディウスだ!』とは違い、CD-ROMの大容量を使って全8ステージを完全再現する予定の『グラディウスII』! スーパーCD-ROM²になったおかげで音楽はもちろんのこと、ボイスまでアーケード版とまったく同じになるのだ。今まで以上のハイレベルの移植に、マニアでも満足のゆくデキになりそうだ。

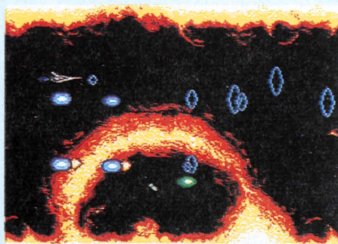
●アーケード版。良いゲームとは、時が経っても心に残るものをいう…

●ファミコン版の画面。さすがに再現は不可能だが、デキは悪くないぞ

●移植版では最も新しいＰＣエンジン版。どこまで再現されるのか?

1988

沙羅曼陀　'91年12月6日発売

アーケード版は1986年と6年も前に登場したが、FM音源のステレオサウンドやボイスなど特殊な機能を持っていたため、Huカードでは完全再現はできなかった。全6ステージと面自体の数は決して多くはないが、面ごとに横と縦に変化する構成は斬新だった。『グラディウス』の流れは汲んでいるものの、2人同時プレイやパワーアップ方式の違いなど、シリーズ全体から見れば異質の作品である。

●2人同時プレイが可能になったのだ!

●プロミネンスが次々襲いかかるステージ3。迫力の瞬間だ～!

パロディウスだ!　'92年2月21日発売

MSXで発売されたものを基本に、アーケード版で大幅にパワーアップしたシリーズ最新作。シューティングにギャグを盛り込んだ内容で、ゲームの随所に『グラディウス』シリーズのパロディが登場する。PCエンジン版は8メガHuカードを使いながらも、2ステージ分削られてしまったので残念に思った人も多いだろう。ステージ2の「ちちびんたリカ」は『グラディウスII』の最終面で登場する「クラブ」のパロディだってことを、PCエンジンユーザーがわかっていたのか少し心配……。

●オリジナルのスペシャルモードがある

●ちちびんたリカの腰使いもそのままダ～。音声合成も最高!

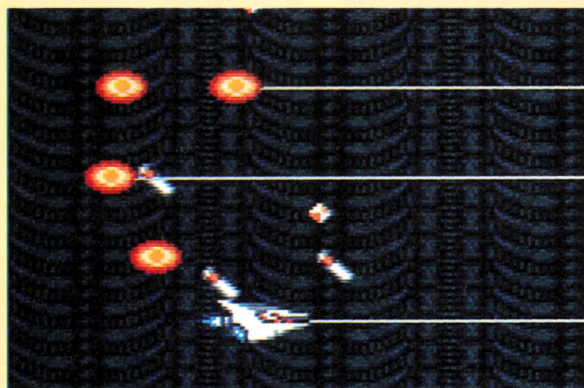
戦略性の異なる4つのパワーメーターから好みで選択可能!

『グラディウス』シリーズのなかで、最も好きなものは何と聞くと『II』という意見が圧倒的に多い。その理由にはグラフィックやサウンドも挙げられるが、やはり4種類のパワーメーターの選択により戦略性が変わる内容ではないだろうか? 一度クリアした後でも違うパワーメーターを選択することにより、攻略法にも変化が生じてくるわけだ。もちろんパワーメーターによって有利な場面や不利な場面が出てくるわけだが、基本的にはどの装備でもクリアは可能なので、初心者から上級者まで長く遊べるゲームといえるだろう。選択は人それぞれだが、アーケード版ではD装備の人気が高かった。

⬆タイトル画面の装備はなんだろう

TYPE A

元祖『グラディウス』のパワーアップとまったく同じなのがタイプA。他の3種類に比べると装備においてコレだっていう決め手がないため、全体を通してみればクリアするのは難しいといえる。前作と同じ感覚でプレイできるのが唯一の救いか?

⬆攻撃方法や威力は前作と変わらない。他の装備に比べて地味かな

⬆I作目から受け継がれる装備。アーケード版のレーザーの色は、緑と白の2種類あった

TYPE B

レーザーとスプレッドボムが強力で、パワーアップすると連射がいらなくなるタイプB。ただし上への攻撃手段がないために、要塞内部などの後半ステージでは苦労することがあるだろう。スプレッドボムの爆風で敵を見失わないように注意しよう。

⬆このミサイルは物質に当たると、大きな爆発をしばらく残す

⬆レーザーはタイプAより太いが、威力は変わらない。オプションを効果的に使おう!

TYPE C

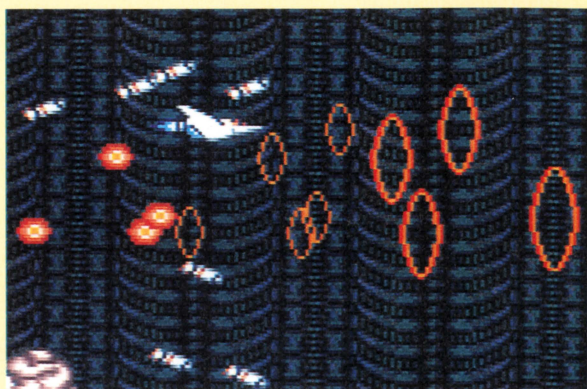
『グラII』ではリップルレーザーの性能が上がり、なおかつ貫通ミサイルのフォトントーピドが強力なため、地味ながら強力な装備を持つに至ったタイプC。今や標準装備の連射パッドがあれば、リップルレーザーを使うほうが強いかもしれないね。

⬆このミサイルは1発にかなり威力があるが、連射はできない

⬆リング状のリップルレーザーは連射パッドがあると、とても使いやすい

TYPE D

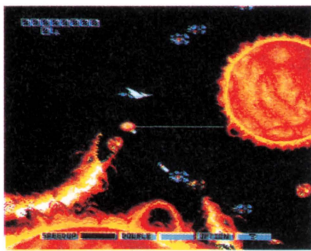
広範囲に攻撃できるリップルレーザー、そして上下に2つ発射する2ウェイミサイルを持つタイプD。4種類のなかでは一番使いやすいため、アーケード版ではこれを選ぶプレイヤーが多かった。『パロディウスだ!』でいうならタコの装備と同じ。

⬆上下同時にミサイルを撃てるので、上の壁にへばりついた敵を殺せる!

⬆こちらもCタイプ同様にリップルレーザーを撃つことができる。初心者向けの装備?

全8ステージの2ステージをビックバイパーで駆け抜ける！

各ステージのつながりこそ無いが、様々な宇宙を体験できる『グラディウス』の世界。『II』では、前作のときから温めていた高速ステージやクリスタルステージを採用。『グラディウス』シリーズの定番でもある火山や要塞、そしてモアイのステージなども盛り込んだ内容が高い評価を受けている。今回は全8ステージ中の、すでに完成しているステージ2までを紹介していく。

Stage 1 人工太陽

『沙羅曼蛇』の3面を思わせるようなステージ1。最強の移植と評判のX68000（エクシヴィを除く）版でさえスローがかかってしまったが、PCエンジン版は背景が寂しいが動きは滑らかになっている。ここはパワーアップ面なので、ファイヤードラゴンの巻き込みさえ注意すれば、死なずに自機を強くできるだろう。

ファイヤードラゴンの攻撃に注意して、パワーアップに専念しよう

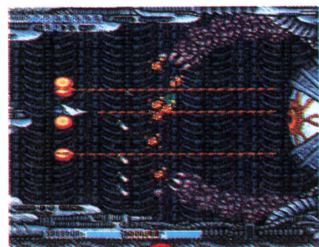
フェニックス

ステージ1のボスはフェニックス。ビックバイパーと比べるとあまりの大きさに驚くはず

Stage 2 エイリアン

見覚えのある網状地帯を進み、敵を破壊していくステージ2。敵キャラは『魂斗羅』に登場してきそうなエイリアンたち。上下に約2画面分スクロールするので、通るルートによって敵の攻撃も変わってくるし、攻略法も変わってくるのが大きな特徴だ。ボスはビッグアイ。自機が最強状態ならば楽だが、装備が弱いと苦労するぞ。

エイリアンの強襲！

網状地帯を破壊しながら進んでいこう

ステージ2のボスはビッグアイ。装備が弱いと弾避けがかなりツライ！

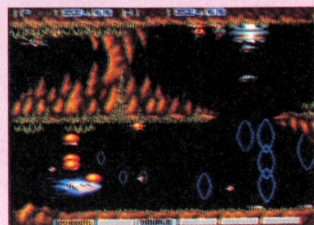
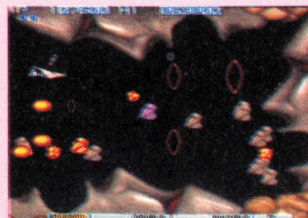
Stage 3 以降の展開はどうなる？

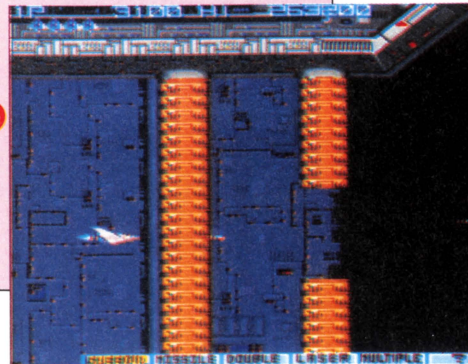
この後のステージ3は序盤の難関クリスタルステージ。画面一杯にクリスタルが分裂するのは、はたしてPCエンジンで再現できるのか？　そして『グラディウス』の雰囲気を受け継いだ火山ステージ、モアイステージへと続く。その後はいよいよ高速迷路のステージへ。障害物をかわし敵を倒しながら何とか切り抜けると、いよいよボス・オンパレードのステージになり一気にクライマックスへと向かう。ここではX68000版の画面を使って、この後の面のハイライトシーンを紹介しよう。

アーケード版に限りなく近いX68000版『グラディウスII』

MIDI楽器（MT-32やSC-55などの音源）を使うと、アーケード以上の迫力のサウンドが鳴りひびくX68000版。アーケード版のほかに、海外版やX68000版を盛り込んだユーザー必須のソフトである。

MIDIをつなぎ部屋を暗くすると、そこは宇宙空間…

3面はクリスタルステージ。無数のクリスタルの軌道に翻弄される

ノリの良い音楽のステージ4。D装備なら上からの攻撃も怖くない！

モアイ面（5面）を抜け、高速ステージ（6面）へと向かう！

ハドソン

おなじみ桃太郎シリーズの番外編登場!!

桃太郎伝説外伝 第1集

ゲームボーイ版をクリアしてしまった人でも楽しめるようビジュアル、ダンジョンマップ、術をパワーアップして登場の『〜外伝第1集』。戦闘画面やシステムもアレンジされてPCエンジンでリニューアルデビューだ!

Huカード(4Mbit)
12月4日発売予定
6500円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ・パスワード
100%

『桃太郎伝説II』のその後が3つの伝説になって帰ってきた!!

『〜外伝第1集』は、これまでのように桃太郎が主人公の冒険ではない。桃太郎シリーズで活躍してきた「やしゃ姫」「浦島」「貧乏神」の3人のエピソード集なのだ。まずは、これまでの3人の活躍ぶりを振り返ってみよう。

桃太郎は活躍しない

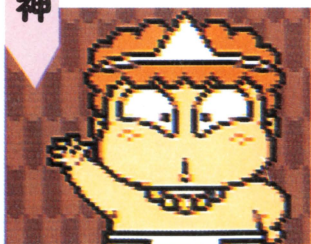
やしゃ姫

『桃太郎伝説II』で初登場した彼女は、ゲーム序盤のボスであった。中盤で桃太郎と戦い、その中で「愛」「勇気」「友情」の素晴らしさを知り正義に目覚める。そして、最終的には父である地獄王をも改心させてしまったのであった。

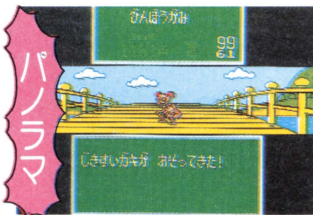
浦島

浦島は『桃太郎伝説ターボ』でチョイ役で登場。そして『桃太郎伝説II』ではパーティに加わり桃太郎と共に戦った仲間なのだ。心優しい少年にしか使いこなせないという回復系の術でサポートする心強いキャラだった。

貧乏神

これまでの桃太郎シリーズでは、単なる敵キャラとして戦闘画面で登場していた。桃太郎電鉄シリーズでも不幸をもたらす嫌われキャラという扱いだった。

極彩色が目にウレシイ戦闘画面

ゲームボーイ版の移植ならカラーになるのは当然。アレンジとして多彩な戦闘背景とウィンドウが加えられている。また、戦闘背景のサイズは「ビッグ」と「パノラマ」がある。戦闘の背景は真っ黒じゃなきゃ派のために「プレーン」を付けるといった心配りもウレシイ。

ビッグサイズは背景が画面一杯に

パノラマサイズは少し小さくなる

ウィンドウもカラフルに

ウィンドウの色、模様も好みに合わせて替えられるようになった。色パターンは14種、模様パターンは10種用意されている。各伝説のイメージごとにウィンドウを決めるのも、プレイする時の気分で決めるのも自分の思うがまま。ここでも、シンプルが一番派のために真っ黒パターンが用意されている。

色替え

ウィンドウの色はここで指定する

模様替え

ウィンドウの模様は10パターン!

マンダラ王を「愛と勇気」でこらしめる やしゃ姫伝説

『桃太郎伝説II』で「愛と勇気」の強さを知ったやしゃ姫の住む地獄「鬼ヶ島」。そこは、108つある地獄界の中で唯一人間と和解した地獄だ。以降その教えに従い平和な日々を過ごしている。それは、他の地獄界を敵に回したも同然の行為であった。

やしゃ姫が3人のおともと鬼ヶ島を守る!!

ある日突然、「マンダラ地獄」が攻め込んできた。鬼ヶ島の平和を守るため、そしてマンダラ地獄に「愛と勇気」を伝えるためにやしゃ姫は3体のおともを従え戦う。3体のおともは、阿修羅の部屋で7体の中から選ぶのだ。阿修羅、雷神、風神の3体を選ばないとボケキャラの子守りに追われるハメ（?）になるのだ。

○ＰＣエンジン版はふゆうの術が使える。全員の姿が浮くのが驚き！

○阿修羅の部屋。ここから3体のおともを選び連れていくのだ。全員のプロフィールを聞いてから自分の好みにあったキャラを慎重に選ぼう

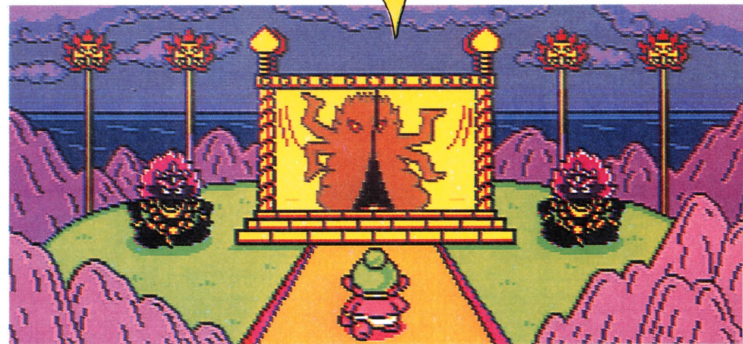
マンダラ地獄の侵略を防げ

マンダラ地獄は、地獄界のナンバー8。つまり強いのだ。マンダラ王が頂点に立ち、マンダラ四天王を従えて人間の「愛と勇気」に屈した悪い地獄(?)をこらしめるため、はるばるやってきたのだ。

○負けると次のボスの名を叫ぶザコ

はちずまびん

○やしゃ姫が最初に出遭う中ボスだ

○ゲーム序盤の1シーン。マンダラ王の影が…。周りに四天王が控えている

とってもボケキャラなおともたち

やしゃ姫のおともの中に4体のボケキャラがいる。この4体に桃太郎シリーズのウリであるギャグが詰まっている。かなり足手まといになるが、ぜひ1度はプレイしてほしい！

「松・竹・梅」攻撃

「松」「竹」「梅」というまるでコンビニのお弁当のようなコマンドを選択し攻撃する。お金ばらまき攻撃などといった怪しい攻撃を見せてくれる。

あまのじゃく

○性格も名前の通りだ

16段まで耐えてね

はらだしは、「16段まで上がらないと強くならないんですよ～」と本人は弱気。たしかに全然強くならない。しかし、16段まで育てるときっとイイことがあるかも?　という考えが頭をよぎってしまうから恐ろしい。

はらだし

○全面がハラらしい。ハラに顔があるからハラが無いような気が…

しりこ玉&キュウリ命

しりこ玉抜き攻撃や、キュウリを盗んだりなどといった日本各地で言い伝えられているカッパの習性から攻撃パターンが多種用意されている。人間に助けてもらったカッパは魚で恩返しするという言い伝えから、盗んだ魚で体力を回復なんてのもあり、結構役にたってくれそうなキャラだ。

クロガッパ

○言い伝えを再現したいという開発者の意向通りに設定されている

ギャグを連発！

「術」を選べば、「使えないから代わりになんかやりま～す」と特殊攻撃をし、「守る」を選べば「いやーん」と他のキャラに守られる。くだらないギャグで、敵味方全員にダメージを与える…まだまだ怪しいキャピキャピパターンがいっぱいだ。

ユキだるま

○回復アイテムのユキおにぎりを配ったりもするが敵にまで配るぞ

タヌキ大王の目に余る悪戯を阻止する 浦島伝説

『桃太郎伝説II』の戦いの後、浦島と金太郎はそれぞれ自分の村へ戻っていった。真の平和が戻ってきたと誰しもが思っていた。しかし、北方のタヌキ大王のしもべたちの魔手がジワジワと忍び込み、最南端に位置する浦島の村の近くまで迫っていたのだ。

浦島の村からスタートするタヌキ大王退治

いつも通り、漁に出ようと浦島が身支度をしていると悪戯をするタヌキ大王の息子「かむろ」を捕まえた仙人が現れる。仙人からタヌキの悪行を聞いた浦島は、かむろを引き取り、タヌキ大王をこらしめる旅に出る決意をする。敵の息子と行動を共にするという無謀とも思える行動は心の優しい浦島ならではである。

仙人にタヌキ退治を依頼され…

かむろを連れて浦島の村から出発

すずめのお宿にもタヌキの魔手が!?

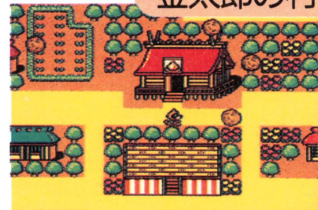
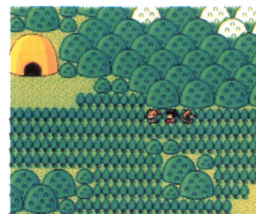
桃太郎シリーズではおなじみの「すずめのお宿」は浦島伝説で健在だ。しかし、話しかけてもあの元気な「チュンチュン」という声が聞こえない。かわりに「ポンポコポン」という怪しげな声が返ってくる!? ここまで、タヌキの魔手が延びてきていたのだ。

フィールドから見たすずめのお宿は平和そのものだ

すずめのお宿では、なぜかすずめが「ポンポコポン」と鳴いている。すずめの鳴き声ってそうだっけ?

「おらび」はどなるの方言。つまり一声どなるという名の中ボスだ

金太郎の村の転がる岩には気を付けろ

金太郎の村の中では触れると体力が減る岩が上からゴロゴロと転がってくる。近くの金山でのキンキラキンの戦闘背景と、ダンジョンに姿がミラーエフェクト（映り込み）しているビジュアルの美しさがスゴイ!!

タヌキのしわざで岩が落ちてくる

左上に金山が、右下に金太郎の村が見えている

金山での戦闘はキンキラで美しい

金山のダンジョンはピッカピカ。キャラの姿が下方に映り込んでいる

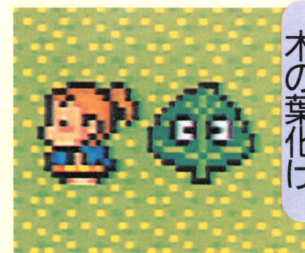
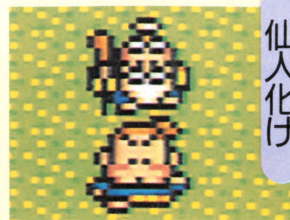
かむろダヌキの怪しい変化集!

かむろダヌキはまだ子ダヌキだが、ドロンと変身できるのだ。仙人に化けては敵に回復の術をかけ、岩に化けては体当たり攻撃してくる。木の葉に化けることもあるのだ。

岩に変身し、体当たりしてくる

木の葉ってタヌキの道具では?

敵に回復術「キンタン」をかける

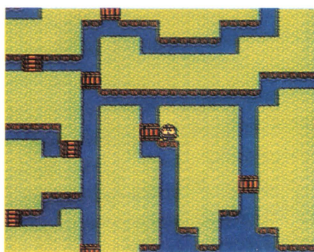
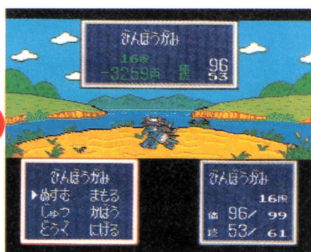
choice3

金の権化ゼニ王から村と町を解放する 貧乏神伝説

貧乏神は、『桃太郎伝説II』で改心したものの、相変わらず人々からお金を盗む嫌われ者だった。しかし桃太郎に、盗むなら悪い人の心を盗まなくてはと説得され、真の正義に目覚める。村人と仲良くなるため、金の亡者ゼニ王に苦しめられている人々を救うため、ゼニ王討伐に向かうのであった。

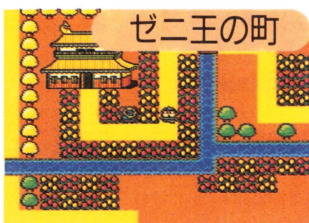
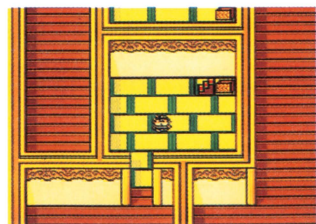
貧乏神が真の正義に目覚めたのだ

ゲーム中「貧乏」が付きまとうのだ

最初の村、どんべいの村は貧乏で倒れている人がいるほど、貧乏一色の村だ。また、付近のフィールドは川が入り組む土地が多く、ゼニ王に雇われたカッパが出没する。カッパたちは、容赦なく貧乏神からお金や道具を盗んでいく。このような調子で貧乏神伝説は貧乏と隣り合わせで進んでいくのだ。

倒れている人にはお金をあげよう

川が入り組む地形が多いと…

金品を盗むカッパたちが現れる!

銭・金・マネー命のゼニ王の町へ進撃!

目的地であるゼニ王の町にも、ゼニ王に雇われた鬼どもが巣くっている。この町はお金がすべて。お金がないと先に進めないのだ。ゼニ・金・マネー命のゼニ王に遭うまでに、相当お金を積まなくてはならない。お金を稼ぐのが面倒くさそうだなぁ…と思った人は読みがアマイ。貧乏神の戦闘方法は「正義の(?)盗み」つまり、攻撃するたびお金が入るのだ。それなりに稼げるようになっているのだ。

ゼニ王に雇われた鬼がいっぱい

ゼニ王の館は、カラクリ屋敷だ

名物は遊覧船

ゼニ王の町のとある1軒家で、自称「ゼニ王の町名物」だという遊覧船が売りものの観光業を営んでいる鬼がいる。船に乗ると、付近の海の観光案内をしてくれるというのだ。船賃は、なんと10両!? お金がすべてだというこの町で10両はすンごく安い。安すぎるゾォ。名物にウマイものナシというものの、たったの10両だし…。ものは試しだ乗ってみなってか?

鬼が案内する遊覧船乗り場がある

遊覧船で豪遊だァ。ぱーっといこうぜ?

INNER EYES

『ウインズ・オブ・サンダー』BGM収録完了

『ウインズ・オブ・サンダー』は平和の神の力が宿る鎧を勇者ランディーが身に付け、異貌の神ザガードを倒す横スクロールのファンタジーシューティングだ。自機が人型のため身近な敵は剣で攻撃するなどといったアクション要素が色濃い。

先日、このゲームのBGM収録を東京ベイスタジオで取材した。BGMは『ウインズ～』のためだけに作られた完全オリジナルだ。ハドソンの開発陣営の提案でCDならではのクオリティの高い音楽を目指して、ハードロックを極め、シューティングを熱くしたい、という思いでCD-ROM音楽制作会社ティーズミュージックに制作を依頼したそうだ。

4つの鎧から一つセレクトができる

浮遊大陸シェロームのステージだ

ティーズミュージックとは

これまでも数多くのPCエンジンCD-ROMソフトのミュージックを手掛けてきた音楽集団だ。今回、『ウインズ～』を担当する総合プロデューサーの佐藤真一郎氏は、CDゲームの善し悪しはゲーム性+ビジュアル+音楽性で決まり、音が後回しの時代はもう終わったと語る。佐藤氏はハドソンの『ロードス島戦記』や『銀河お嬢様伝説ユナ』なども担当している実力派だ。今回はハドソン側のハードロック調という依頼を受け、ベーシストの宮下智氏を起用した。宮下氏は曲調を、個人的に好きなJ.S.バッハのイメージと、ギターの早弾きでシューティングの熱さを表現、アレンジしたと語ってくれた。今後のハドソンとティーズミュージックのコンビが生む新しいCDミュージックの世界に期待したい。

宮下プロジェクトチームの皆さん

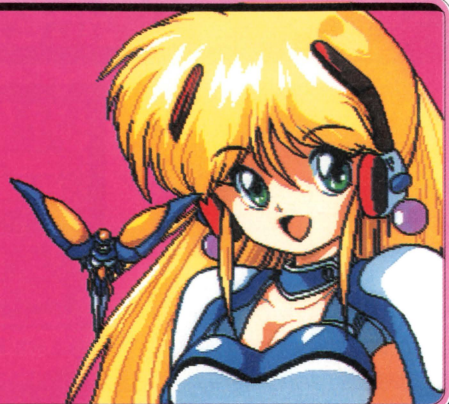
ソロ部分を演奏する宮下氏。南野陽子、しばたはつみらのアレンジを手掛けたスタジオミュージシャンだ

ハドソン

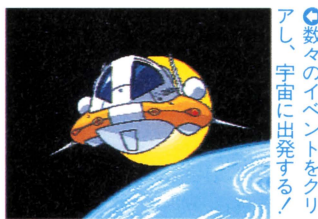
銀河を守る史上最強のデジコミ娘ここに登場!!

銀河お嬢様伝説ユナ

ハドソンがスーパーCD-ROM²で放つデジタルコミック第1弾。それが『銀河お嬢様伝説ユナ』だ。宇宙を滅ぼす「闇」の魔手から地球を、銀河を守るため、人類史上初の美少女救世主ユナが今、ここにデビュー!!

CD スーパーCD-ROM²専用
10月23日発売予定
6800円(税別)
アドベンチャー
コンティニュー・バックアップメモリ
100%

宇宙の平和は私が守る! 救世主ユナの惑星旅行(スターツアー)は観光気分!?

突然現れた「光」の使徒エルナーにより、「闇」の勢力の銀河系侵攻を知らされた女子高生ユナ。実はユナこそ「光」に選ばれた銀河の救世主だったのだ。「ユナ、宇宙のために闇と戦ってください」「え〜っ、なんで〜。どうしてアタシがそんなことするのぉ〜!?」ユナがその使命を理解する間もなく、「闇」は「暗黒お嬢様13人衆」を刺客としてユナに差し向ける。否応なく戦いに巻き込まれたユナは、分身である3体の仲間を解放するため宇宙へ旅立つのだった…。

⬆これが地球のマップ。ゲーム序盤の舞台となる

⬆数々のイベントをクリアし、宇宙に出発する!

敵も美少女ばっかり♡

ユナの敵となる「暗黒お嬢様13人衆」は、それぞれ由緒正しいお嬢様ばかり。ダークパワーに支配されて、戦いを挑んでくるのだ。

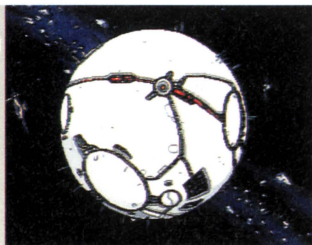
⬆13人衆中最強の沙雪華(さゆか)

⬆ユナに最初の戦いを挑む、13人衆水野薬子

⬆疾風怒涛。縦横無尽のエミリーの攻撃!

機械の惑星

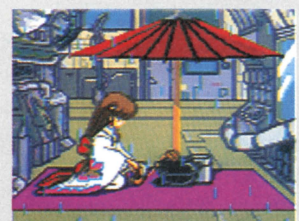
「光」の仲間を解放するためにユナは宇宙に出る。地球育ちのユナにとって、他の惑星を訪れるのは初めて。どうもお遊び気分が抜けずにエルナーを心配させる。

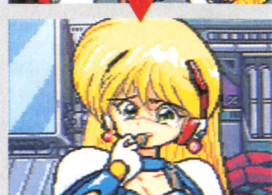
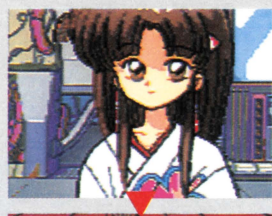
最初に訪れるのは人工惑星フリントだ。この惑星には立ち入り禁止区域があり、銃を持った兵が見回りをしている。どうやらここに何か秘密がありそうだ…。

⬆そう言われたら入りたくなるよねえ

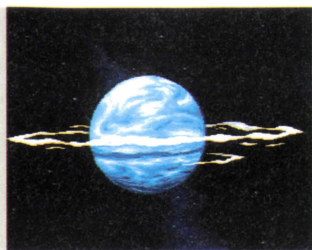
⬆銃を持ったお姉さんが巡回している

⬆人工惑星はその内部も機械だらけ

お茶の佳華(よしか)のイジワル攻撃

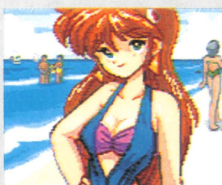
ユナが街を歩いていると、なんと和服を着た少女が路上でお茶を立てていた。声をかけたユナにお茶をごちそうしてくれたのはいいんだけど…。実は少女は「暗黒お嬢様13人衆」の1人、お茶の佳華だったのだ。そのドキツイ意地悪攻撃を受けて、ユナは涙目ウルウルになってしまうのだった。

⬆可愛い顔して超イジワルな「13人衆」の1人、お茶の佳華です

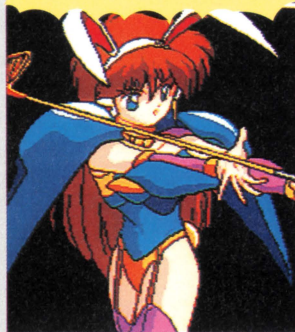
⬆カビの生えたお菓子を食べさせられて、ユナは思わずウルウルに…

水の惑星

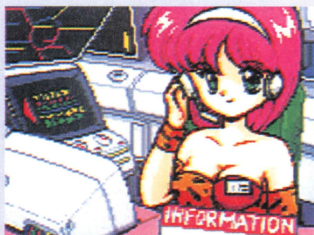
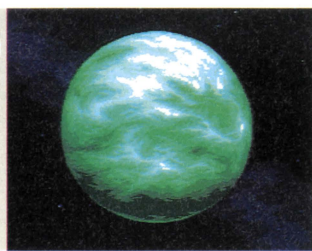
地表のほとんどを海に覆われた星マリアーナ。かつて存在した古代文明の遺跡が、深い海の底に眠っているという。この星の住人はなぜか水着を着ている人が多い。

⬆海岸は水着姿のオンナのコでいっぱい。ユナも泳ごうかなあ…

⬆「ア〜ン！　アタシ泳げなかったんだ〜」。エルナー「………」

六本木の舞登場！

海辺に出たユナに「暗黒お嬢様13人衆」の1人、六本木の舞が声をかけてきた。やけに軽いノリの彼女に、ワケの分からないお喋りを聞かされてウンザリしたユナが、その場を離れようとすると…。

⬆「暗黒お嬢様13人衆」六本木の舞だ！

⬆ユナが無視してもシツコクついてくる

密林の惑星

星全体が熱帯の気候を持つ惑星ルーリーズス。街を離れると広大なジャングルが広がっている。怪しげな遺跡では、やっかいな敵がユナを待ち構えているようだ。

⬆インフォメーションのお姉さんは、制服がとってもセクシー！

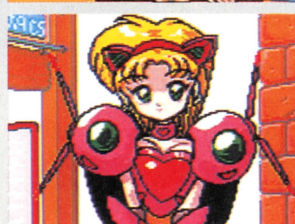
⬆一体このヒトは何をしてるんでしょうか!? 盆踊りの練習かな？

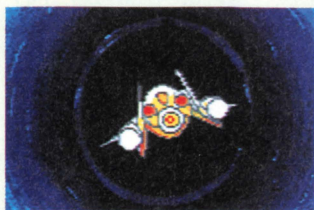
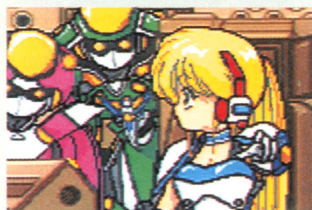
ホントにこの娘が敵？

街の外れに少女が1人。ユナが声をかけても応えてくれない。彼女こそ「暗黒お嬢様13人衆」のおっとりの詩織。その会話のペースの遅さにはユナもビックリ。ホントに彼女と戦うんでしょうか？

⬆この人、戦う前に倒れてます

⬆こんなおとなしそうなコが「暗黒お嬢様」だなんて、許せない！

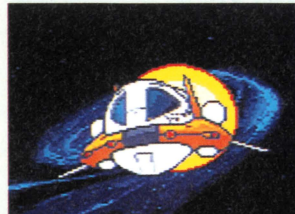
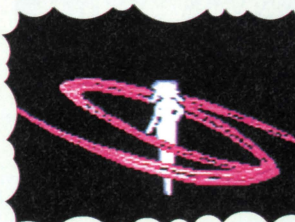
⬆「ユナさぁん。いきますよぉ」

ブラックホール

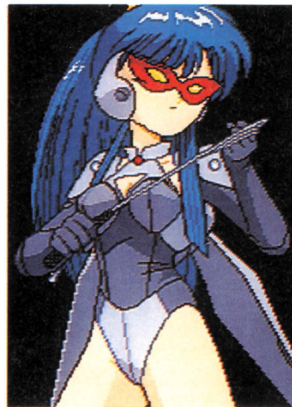
白鳥座星域に存在が確認されているブラックホール。もちろん特異点に近づいて無事なわけがない。ここに来るには特殊なアイテムを手に入れる必要がありそうだ。

⬆ブラックホールの重力圏に近づいていくクルーザー。大丈夫？

⬆なんとブラックホールに人影が。そんな非常識なコトするのは…

重力で顔がブヨブヨ!?

いきなりブラックホールを訪れると重力の干渉を受けてしまう。大ボケユナは、何を勘違いしたのか顔が太ったと大騒ぎ。太るのがイヤなユナの強固な意志の力により、引力圏を脱出する。ユナ、君ってやつは…。

⬆重力の干渉で視界が歪んで見える。太ったわけじゃないんだけど

⬆ブラックホールから無事脱出！

⬆謎の人影が…。もちろん闇の人

バトル・ザ・"13人衆"！ そして光の仲間との出会い

次々とユナの前に立ちふさがる「暗黒お嬢様13人衆」。バトルシーンではさまざまな攻撃を見せてくれる。対するユナはジーナ、マリナ、エリナの3体の分身との合体攻撃ができるので、場面に応じて合体する相手を選択するのだ。

家柄と血筋のルミナーエフ登場！

「13人衆」の1人、お茶の佳華

わたしのお茶はいかがかしら…

チャイナの麗美（レミ）。中国人アルヨ！

ユナ！勝負アル!!

BATTLE FLASH!!

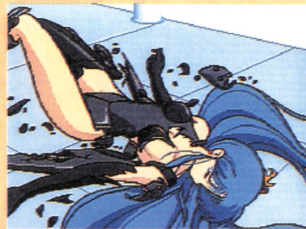
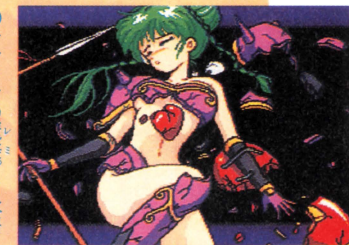
ユナVS"13人衆"

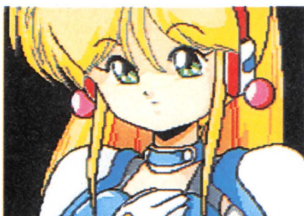
ユナに倒されたお茶の佳華。ダークパワーから解放されると、元の可愛い女の子に戻るのだ

家柄と血筋のルミナーエフ。仮面の下にはこんなに可愛い素顔が…

チャイナの麗美（レミ）。日本語はヘン？だったけど♡な姿

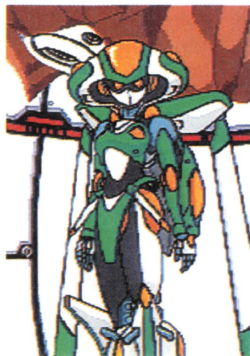
戦いに勝つとムフフ♡

激しいバトルに勝利すると、プレイヤーにはお楽しみが待っている。美少女たちの、ちょっとだけ♡なビジュアルを見ることができるのだ！

宇宙を巡り3体の仲間を解放

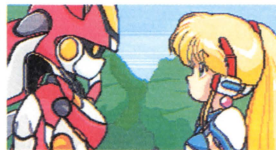
宇宙の各地に封印されているユナの分身たち。彼女たちはそれぞれの機能に応じて、ユナを強力にサポートする。全員に巡り会うためには、妨害する「闇」の勢力「暗黒お嬢様」を倒さなければならないのだ。

分身たちの近くにくると、ユナの胸の奥に暖かい波動が伝わってくる

ジーナ解放!!

機械の惑星に封印されているジーナ。彼女を解放するためには、封鎖地域に侵入する必要がある。軍需工場のような建物の奥深くまで入っていくと、ユナの胸に暖かい波動が…。

ユナの地上での行動をサポートする分身、大地のジーナ。封印から解放された

マリナ解放!!

ユナの水中での行動をサポートするマリナが封印されているのは、ある惑星の沼地のようなところだ。水面に突然、まばゆい光が輝くと…。

ユナとマリナ

海のマリナを解放した

エリナ解放!!

空のエリナが封印されているのはどうやら宇宙空間のようだ。しかし怪しい人影が立ちふさがる。ここでも敵を倒さなければならない。

宇宙空間に封印されていたエリナ

空のエリナはユナの空中・宇宙での行動をサポート

みーんな紹介しちゃえ！

ユナ・オリジナル設定集!!

新たに判明した『銀嬢伝』オリジナルの設定を公開しよう。美少女キャラクタ以外にも、メカニックや各惑星の空港のインフォメーションレディまで細かく設定されている。ユナが各分身と合体する場面のビジュアルシーンなど、メカニックの部分もこのゲームの魅力の1つなのだ。

パワードフォーム

ジーナと合体

ユナとジーナが合体した形態。背部のグランド・エフェクターで地表を高速で滑走することができる。戦闘時にはユナの防御力が倍増する。主な武器は両肩のビーム・キャノン。

大地のジーナ

フライトフォーム

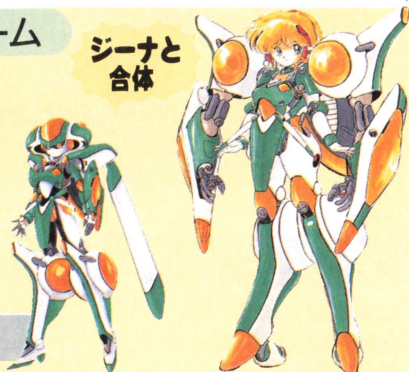
エリナと合体

ユナとエリナの合体した形態。ユナの空中・宇宙での行動を可能にする。3つの形態の中で最も武装が多く、戦闘時においては、ユナの攻撃回避率がアップする。主な武器は右腕のアーム・バルカン。

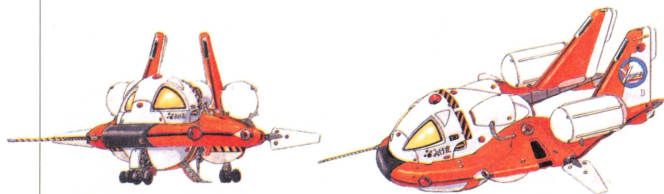
空のエリナ

マリンフォーム

マリナと合体

この形態では水中で行動可能。戦闘時には攻撃命中率が倍になる。主な武器は背部ポッドのマイクロミサイル。

海のマリナ

スタークルーザー"みけ丸号"

「銀河お嬢様コンテスト」1位の副賞としてユナが手に入れたスタークルーザー。宇宙船としては非常に小型ながら軍用並の速度と耐久性を持ち、長期の旅行が可能。維持費が高額なことから、ユナの所属するビーナス・プロダクションの所有として登録されている。

DATA 正式名称　AU　SCP-XII　イクストロン
メーカー名　アトランティックユニバーサル社
全長／15.8m　全高／8.7m　全幅／10.2m　重量／158000kg
搭乗定員：6名
動力系：ハイマリックXXF-SSR1　超小型反応炉　1基
推進用エンジン：アリストンFF-3　熱核ジェットエンジン　3基
重力制御ユニット：リュークGW-1128　八極型　2基
空間跳躍装置：星超弐型　ワープジェネレーター　2基
他、制御スラスター　32基

マトリクス・ディバイダーと謎の巨大ロボ

マトリクス・ディバイダーはエルナーがユナに合わせて調整、作成した。ガン・モードとソード・モードの2形態があり、ユナの意思によって自動的に切り替わる。材質はフォトン・オブジェクトという未知の物質だ。謎のメカについては、今は秘密にしておこう。

⇧ユナの専用武器。その攻撃力や効果はユナの精神力に左右される

謎の巨大メカ！

インフォメーションレディ

彼女たちは銀河連邦交通管理株式会社の職員。各惑星の空港で空港施設のインフォメーションや惑星内の観光案内などの業務を担当している。バラエティに富んだ制服もなかなか好評だ。

リアのプレゼントコーナー

ハ〜イ！　リアだよ。みんなにプレゼントのお知らせがあるんだ。『銀嬢伝』のポスターを20名。パンフレットを10名にあげる。デジコミにしてほしいアニメ、マンガなどを書いて送ってね。P95の決まりを読んで「リア様お願い♡」係まで。待ってるよ。じゃあね。

⇧ここでしか手に入らないぞ！

ハドソン

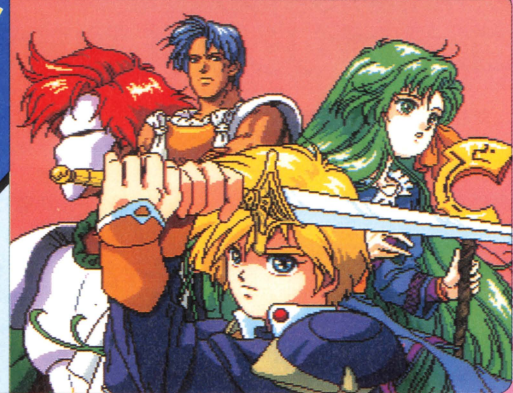
前作の2倍のスケールで展開する感動の物語！

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II

前作の主人公たちはもちろんのこと、物語を盛り上げてくれた名脇役たちが20年後の姿で登場する『英雄伝説II』。今回は前作との変更点や、オープニングビジュアルを見ながら主人公たちの特徴を紹介していこう。

スーパーCD-ROM²専用

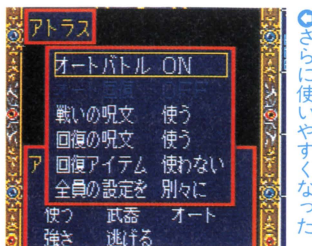
12月23日発売予定
7200円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ

80%(9月18日現在)

細部に改良が加えられた『II』のオリジナル部分をチェック

前作のコンセプトでもある「プレイヤーに対する親切設計」はそのまま生かされ、細かい部分に改良が加えられた『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』。基本的には前作のシステムを継承しているのだが、前作より遊びやすくなっている部分がある。それがオートバトルと魔法のシステムである。

自分の好みで設定できるところは、前作と何ら変わらない。そのままだ

AI機能が強化されたオートバトル

前作でも好評だったオートバトルだが、ＡＩ機能が前作に比べて大幅に強化された。具体的に説明すると、敵に対してある呪文を唱えたが効果がなかった（火の呪文は効かないなど）場合、その次のターンからはその呪文をまったく使わなくなるのだ。つまり、あらゆる条件において最も有効な攻撃をコンピュータが選んでくれるわけだ。もちろん、自分でコマンドを選択しての戦闘も可能なので、戦闘を楽しみたい人はマニュアルを選んでプレイすればいいし、物語だけを楽しみたい人はオートを選べばいいというわけだ。

さらに使いやすくなった

敵の攻撃も豊かに

『II』の大きな変更点は100体（すべて新キャラ）にもおよぶモンスターたちが、アニメーション処理で動くようになったこと。例えば体の一部が変化して攻撃力アップしたり、分裂して攻撃するなどだ。敵ボスも増えたので、戦闘が楽しくなる（？）かもね。

パソコン版の画面より。ボスクラスの敵も増えたぞ

まったく新しくなった魔法システム

呪文の名前や効果、使い方といった部分は前作とは何ら変わることはない。何が変わったかといえば、従来の数値によるマジックポイント（MP）の概念をなくしたこと。これは、MPのメーターのようなカプセルに時間を掛けて魔力をため、満タンの状態で初めて呪文が使えるというものなのだ。

前作と違うのは、お店で呪文の書を買うこと。１冊で全員に使えるぞ

呪文は7つまで覚えられる

呪文は１人最大7つまで覚えることができ、覚えた呪文はウインドウのMPのカプセルでその状態を確認できる。カプセルのMPが満タンの状態ならば、そのカプセルに覚えた呪文を使えるが、一度唱えるとMPがなくなってしまい、戦闘時はアイテムで回復する以外はその呪文が使えなくなる。最大7つまでと書いたが、同じ呪文を7つ覚えるという荒技も可能だ。

覚えた呪文はカプセルの１個に記録されるわけだ

呪文を使ったら、カプセルが再び満タンになるまで使えないぞ

MPは自然回復する

カプセルのMPは一度使うとなくなってしまうのだが、戦闘時以外はボーっと待っているだけで自然回復ができる。回復にはそれなりに時間がかかるが、ダンジョンの途中でも回復はできるので、それほどMPに気を使わずに戦闘や回復ができるわけだ。慣れてしまえば、宿屋のいらない便利なシステムになるはずだ。

動いているよりも、じっと待っていたほうがＭＰの回復は早い

登場人物の性格が一目でわかる迫力のオープニングビジュアル

ゲームの中心となる移動や会話、戦闘などの部分は基本的にはパソコン版と何ら変わる部分はない。PCエンジンで大きく変化したのはビジュアルシーンで、オープニングなどが大幅にパワーアップした。ついに完成したオープニングの迫力を存分に味わってくれ！

PCエンジン版は「II」の文字がドギューンと縮小していって…

タイトルが完成する。見ての通り『英雄伝説II』がメインの扱いだ！

アトラス

セリオス国王と、ディーナ王妃との間に生まれた一人息子。冒険の序盤では幼さを隠しきれない行動が目立つが、次第に次期国王、さらに男としての自分に目覚め、パーティのリーダーたる行動をとるまでに成長する。

そのまなざしに映るものは何か？

父であるセリオスを越えたとき、真の国王となりうるだろう

王子とはいえ、まだ遊び盛りの15歳の少年。スライムいじめってサイコー

ランドー

「魔法使いはひよわ」などという世間一般のイメージを嫌い、呪文の勉強のかたわら体力づくりにも励んだ結果、筋肉隆々の魔法使いになった。軽い性格の持ち主だが、アトラスにとっては頼れる兄貴って感じの存在。

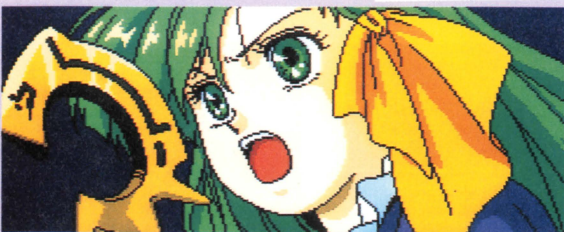
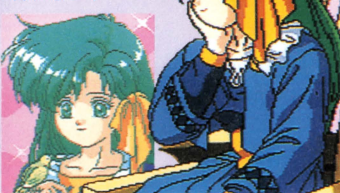
こう見えても実は魔法使いなのさ！

カッコイイぜ、ランドー。でも32歳っていったらオジさん？

剣と魔法の2段攻撃で、あらゆる敵を粉砕してやるぜ！

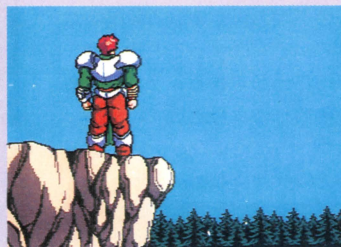
フローラ

裕福な家に生まれて、世間一般でいう「箱入り娘」として育てられた。世間知らずな部分もあるが、他人の気持ちを案ずる心優しい娘で苦しんでいる人々の役に立つようにと呪文を学んだ。冒険を続けていくうちに、アトラスに好意を持つようになる。

お嬢様が戦うなんて似合わない？

世界の平和のために少女フローラは戦い続ける

シンディ

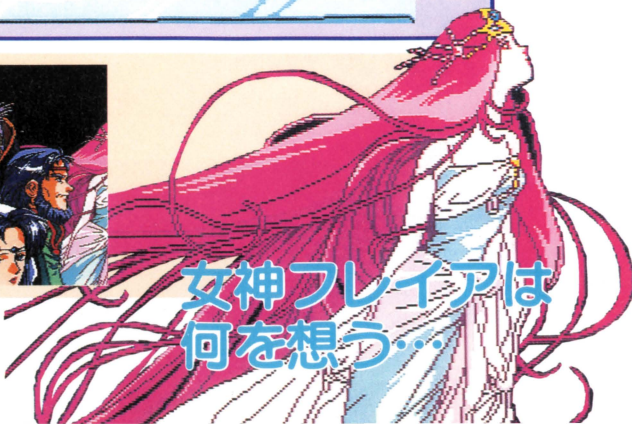
女の子のようにかわいい名前だが、ランドーをもしのぐ大柄で筋肉質。仮面を付けているため素顔はわからないし、以前の記憶も失っているらしくその素性は謎に包まれている。かなりの力持ちなのだが、自分から暴力に訴えることは決してない。

遠くを見つめるまなざしの先には？

仮面の下の素顔にはどんな秘密があるのか

前作の英雄たち…そして新キャラが登場する

前作の主人公たちの20年後の姿、新しいキャラたちが登場し、そして女神フレイアが宇宙を舞う…

女神フレイアは何を想う…

ハドソン

生物の進化と発展のシミュレートをキミ自身で

シムアース

厳しい条件の惑星を生物たちであふれさせ、なおかつその生物に文明を持たせて、最終的には他の惑星に移住することが可能になるまで発展させる、という壮大なシミュレーションがこの『シムアース』だ。

生物の生存を可能にする惑星にし、文明を発展させる

パソコンなどで有名な『シムシティー』の続編にあたるのが、この『シムアース』。地球を始めとした惑星を、生物が生存できるように環境を整えてやるのが基本的な目標だ。惑星の種類は8種類で、もちろんそれぞれ開始時の状況は異なっている。これらの惑星を数あるアイコンを使いパラダイスにしていくのだ。

難易度の異なる8つの惑星がある

8つの惑星は開始時の状況で難易度がつけられているが、さらにアイコン実行時に消費するエネルギーの上限の設定値（4段階用意されている）によっても難易度をつけることができる。ゲームの慣れ、不慣れにより選択すればいいだろう。ちなみにクリアの目標に関しての変更はない。

まずはエネルギーの上限を設定することから。初心者は「∞」が無難

選択できる星は8種。「ランダム」はプレイヤーが初期設定から決定可能

このしゃべる地球は「ガイア君」。プレイのアドバイスなどをしてくれる

原始的な生物で満ちている「アクエリアス」。この星を様々な生物で満たし、高度な文明を出現させるのだ

各惑星にはクリア条件があるが…

前述したように各惑星には一応のクリア条件が設定されているが、その条件を満たした時点でその惑星のシナリオが終了というわけではない。その条件を満たした時点で新たな目標が提示されるのだ。そしてタイムリミットがくるまで終わることがない。これは何を意味するかというと、プレイヤーが自分の思うようにゲームを楽しみ、極端に言えばクリア条件は満たさなくてもプレイヤーが自分なりに楽しめればそれでOK、ともいえるのだ。つまりクリア条件はあくまで目やすである、という自由度の高いゲームなのだ。

ときには意外な生物が文明を持つことも。発展できるか？

これは「石器」文明の集落のシンボル。高度な文明にはまだまだ…

文明が発達するにつれ、このように公害も発生。どう対処するか？

「ガイア君」を呼び出せばこのようにメッセージが返ってくる

最終的には他の惑星に向けて移住する

「エクソダス」と呼ばれる移住（脱出）計画が開始

文明が発達した惑星にするため各種アイコンを駆使せよ

ここではプレイをするための具体的なシステムについて解説していく。ここで肝心なことは、表示される画面の種類は「エディット」「マップ」「グローブ」の3種類があるということ。通常ではアイコンの実行は「エディット」、さまざまな情報を得るには「マップ」の画面を呼び出す。

これは「グローブ」の画面。自転している様子を見物できる

惑星の状況により使うアイコンを決定

環境を整えるためのアイコンは大きく分けて7種類。生物を配置するもの、天変地異などのイベントを起こすもの、地形や生物などを調査するものなどである。大半がサブコマンドに分岐して様々な命令を実行することができる。また、命令するためのアイコンではなく、惑星に関する情報を呼び出すためのアイコンも多数用意されている。アイコンの多くは実行時にエネルギーを消費することは既に触れたが、消費量は各アイコンごとに違うことも覚えておきたい。

「マップ」で各地の状況を確認

主なアイコンの効果をチェック

ゲームに慣れるには難易度が低い「アクエリアス」をプレイすることをお勧めする。そこで比較的初期段階に使用するアイコンや、危険で笑うに笑えないアイコンを紹介しておこう。

調査

細かい状況を調べるにはこれ。詳細な情報が

生物(植物)

植物があればこのように表示。配置も可

生物(文明)

文明の集落のシンボル。条件により配置可

イベント(火山)

まず最初にやること、といえる「火山」

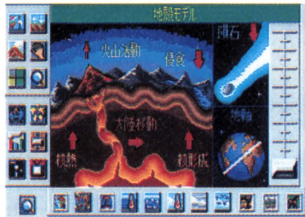
イベント(原爆)

なんと原爆を爆発させることもできてしまう

地面

土地を引き上げたり水没させる。頻繁に使用

「モデルコントロールパネル」がカギを握る

「モデルコントロールパネル」とは大気の状態や地核の変動、地軸の傾きなど生物が生存するための根底を調節するためのシステムだ。惑星規模での調節だけに生物全体に与える影響は非常に大きい。そのため同じ条件の惑星でも、時間がたつとまったく違う状態になることも十分ありうる。それだけにこのシステムは重要なポイントであり、ゲームをダイナミックなものにしている要素でもあるのだ。

火山活動や大陸移動、地軸の傾きなども設定するのだから豪快

生物の存続のカギを握るのが「大気モデル」。程良いバランスが重要

惑星の住人たちは多種多様だ

この地球のように、『シムアース』の世界の生物も種類は豊富。ほ乳類・鳥類はもちろん、植物や地球でははるかむかしに滅びてしまった恐竜も存在している。すぐにこれらの生物を配置することも可能だが、初期配置の生物から進化させるのがオツ。なぜなら地球に生きるものはみな仲間、ということを感じることができるからだ。

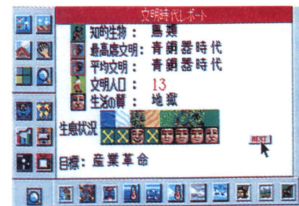
「クジラ」の類ももちろん出現する

おなじみ「恐竜」。文明を持つこともあるが…

陸地を造ってやると気候に合った植物が誕生。また動物も登場する

長い年月を経て生物に満ち溢れる星に。この先は楽園か地獄か？

「レポートウィンドウ」で星の健康管理を

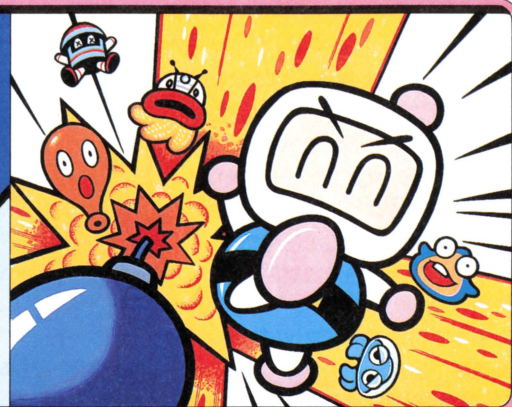
惑星に住む生物やその総数、生活の質、またプレイヤーの目ざすクリア目標などが、おおまかではあるが一目でわかるのが「レポートウィンドウ」だ。これから何が問題かを考え、さまざまな情報を分析した上で効果のあるアイコンを実行していこう。そのためマメにチェックするようにしたい。

その時代（文明スケール）により内容が若干違ってくる

ハドソン

パワーアップした爆弾がステージを炎で包む

ボンバーマン'93

前回紹介したバトルゲームに加えられたトラップや新アイテムは、もちろんノーマルゲームにも盛り込まれている。今回はそれらの新たな要素と、気になるノーマルゲームのステージ・ストーリーを紹介しよう。

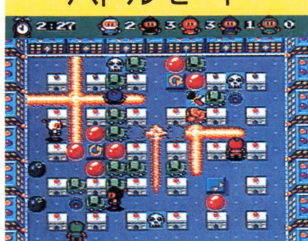
Hu	Huカード(4Mbit)
12月11日発売予定	
6500円(税別)	
アクション	
コンティニュー・パスワード・バックアップメモリ	
GT通信対応・マルチタップ対応(最大5人)	
90%(9月14日現在)	

トラップと新アイテムが爆弾バトルを過激に進化させた

主となるゲームモードは、友達やコンピュータと対戦するバトルゲーム、面クリアタイプのノーマルゲームの2つ。ゲームシステムそのものはほぼ前作同様で、遊びの要素が大幅に追加されている。

もちろんGT専用バトル通信もあるぞ

ノーマルモード

個性的な敵キャラたちと戦う

バトルモード

最大5人まで同時に遊べるぞ

5つの仕掛けがステージを彩る

ノーマルゲームでは、前回紹介した5つのトラップが1ラウンドにつき最大3種類設置されている。これらのトラップを利用して敵を倒したり身を守ったりするのだ。ただし、腕が未熟だとトラップにハマってしまい、ともすれば命を落としかねないので要注意だ。

こんなトラップがあちこちにある

敵を焼きつくす2つの必殺技

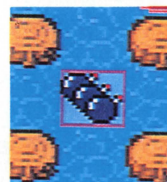
ノーマルゲームでは1ステージにつき1～3個のアイテムが隠されている。アイテムを取らなくてもステージはクリアできるが、パワーアップしなければ先のステージで苦労するはず。パワーアップアイテムは逃さず手に入れたい。

今作では嬉しい2つのニューアイテム、その名も過激な「爆弾蹴り」と「ラインボム」が登場。どちらも強力な必殺技だが、1回でもアウトになると効力を失うぞ。

爆弾蹴り

セットした爆弾を蹴り跳ばすことができる。遠くにいる敵にとても有効な技だ。

こらこら、サッカーボールじゃないんだから…

ラインボム

持っている爆弾を自キャラの前方向に一気に並べられる。広範囲に有効だ。

爆弾の上に爆弾を重ね置きすると…

一気に爆発!まさに火の海に

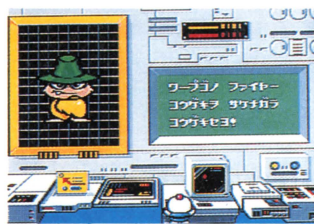
6つの惑星で悪党どもをブッ飛ばすノーマルモード

ラウンド数は6つで、今作の舞台は惑星だ。それぞれの惑星は、トラップや出現する敵キャラが異なり、AラウンドからFラウンドまで段階的に難しくなっていく。ブロックや背景も凝っていて、各惑星を特徴づけている。

新たなラウンドに入ると、ボンバーコップがそのラウンドのボスの弱点を調べてくれる。1ラウンドにつき8つのステージがあり、ボスとの対決は各ラウンドの最終ステージだ。ボスを倒すと黄金に輝くチップが手に入り、ラウンドクリアとなる。集めなければならないチップは全部で7枚だ。

⬆ボスの名前や弱点を教えてくれる

⬆ボスを倒すと星はチップマークに

悪党どもに乗っとられたマゼラン銀河系

A アジアンスター
岩石と暗黒の星

トラップのないシンプルなステージだ。敵も弱いので、最初はここでアイテムをかせぎたい。

B ブラジラスター
熱帯雨林の星

用意されているトラップはワープホール。カラフルな花がブロックとは、さすが熱帯雨林ステージ。

F クリスタルスター
氷の星

難易度の高いラウンド。待ち受けるトラップはワープホール、回転ドア、ベルトコンベアーだ。

E アクエリアスター
水の星

用意されているトラップは、ワープホール、ノンセットタイル、回転ドアの3種類。

D デューンスター
砂漠の星

このラウンドから後半戦だ。ステージではワープホールとリターンブロックが待っている。

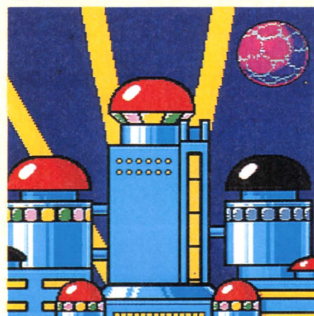
C ザウルススター
溶岩と火山の星

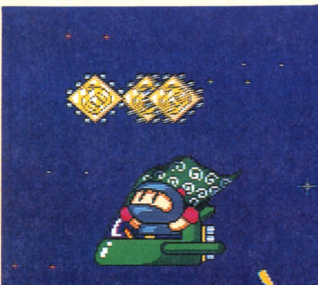
ここのトラップはワープホールとノンセットタイル。Cラウンドまでのステージは比較的簡単だ。

GAME STORY
7つのチップを取り戻すのだ

6つの惑星からなるマゼラン銀河系は宇宙銀河管理局のマザーコンピュータにより平和が保たれていた。しかしある日、マゼラン銀河系を支配しようと、ブラックボンバーマン率いる6人の悪者たち（宇宙犯罪結社）が動きだした。彼らはまず、7個のチップを奪ってマザーコンピューターの機能を停止させてしまったのだ。そして互いにチップを持ち、6つの惑星へ逃げ込んだ！

この緊急事態に、宇宙銀河連邦警察No.1のすご腕刑事ボンバーコップに出動命令が下った。彼の使命は7個のチップを取り戻しマザーコンピュータを再び作動させること。こうしてボンバーコップは宇宙犯罪結社を追って、6つの惑星へと旅立った。そして宿敵ブラックボンバーマンとの新たな戦いが始まったのだ。

⬇マザーコンピュータに異変が！

⬇目の前で大切なチップをばらまかれてボウ然とするボンバーコップ

ハドソン

バルセロナに燃えたキミに贈るスポーツゲーム

パワースポーツ

バルセロナの夏は終わったけれど、今度は『パワースポーツ』の秋がやって来る。全6競技18種目のスポーツで超燃えようぜ！

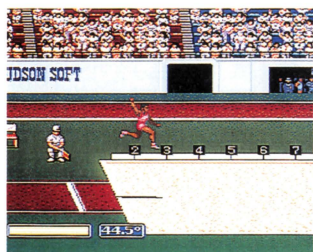
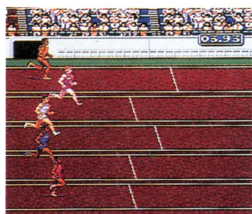
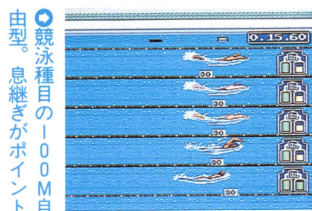
Hu Huカード(4Mbit)
10月10日発売予定
6500円(税別)
スポーツ
コンティニュー・バックアップメモリ
マルチタップ対応(最大5人)
100%

オリンピックモードの前半戦にトライ！

『パワースポーツ』のゲームモードは予選6日、本選6日の全12日の日程を戦い抜く最大5人プレイ可能の「オリンピックモード」と、好きな競技を楽しめる「トレーニングモード」の2つ。他に操作方法を調整できる「コンフィグモード」などがある。今回は予選前半3日間の中から、独断で選んだハイライト競技を紹介しよう。

オリンピックモードを選ぶとこの画面になる。好みの選手を作ろう！

第1日 幅跳びがアツイ！

オリンピックモード予選の1人プレイでは、標準記録を突破しないと先の競技に進めない。初日の競技は100M走、競泳の自由型と走り幅跳びの3種目。基本操作は①・②ボタンの連打だが、幅跳びでは方向キーでの跳ぶ角度の調整がポイントだ。これは他の跳んだり投げたりする競技にも共通する。

走り幅跳びはジャンプする角度がポイントだ。8M突破を目指そう！

100M走。操作の基本をこの競技で覚えよう

競泳種目の100M自由型。息継ぎがポイント

競技結果はスポーツニュースで

その日の競技が終了すると、スポーツニュースが始まり、競技結果の確認ができる。また翌日の競技の予定も発表される。オリンピックモードでは、ここでデータのセーブをしたり、パスワードの確認をするのだ。ニュースキャスターのお姉さんもなかなか可愛いぞ。

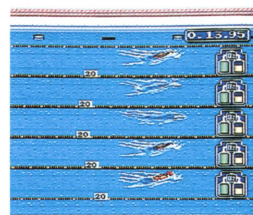
キャスターの表情の変化に注目

第2日 アーチェリーがシブイ！

第2日目の競技はアーチェリー、円盤投げ、競泳の平泳ぎの3種目。ここではアーチェリーに注目してみよう。風向き、風力、的までの距離などの要素を計算にいれて矢をリリース。高得点を出したときには思わずニッコリだ。

円盤投げなどの投てき種目は投げる角度が重要

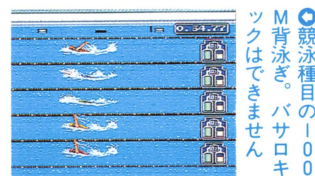
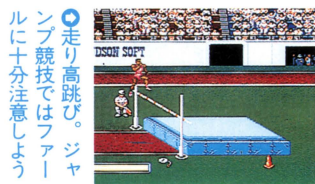
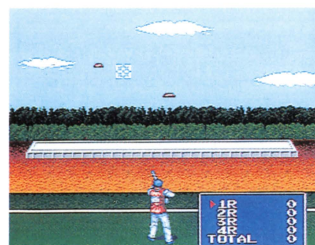
競泳種目は基本的に操作方法が共通している

アーチェリーは4種の距離での総合得点を競う。風を計算して狙おう

コンスタントにポイントを重ねないと、標準記録突破は難しいぞ！

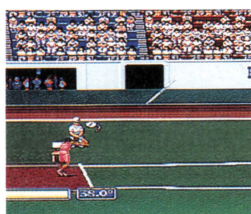
第3日 クレー射撃がムズイ！

3日目はクレー射撃、走り高跳び、背泳ぎだ。この日のメインはクレー射撃だろう。2枚の円盤が続けて射出されるのをライフルで撃つのだが、これが難しいのだ。

走り高跳び。ジャンプ競技ではファールに十分注意しよう

競泳種目の100M背泳ぎ。バサロキックはできません

1つ目のクレーは素早く撃つ。ハズしたら2つ目に狙いを替えよう

後半戦も燃えるぜ

残りの競技種目はトラックで行われる110Mハードル、400M走。フィールド競技の3段跳び、槍投げ、ハンマー投げ。競泳のバタフライ、個人メドレーとラピッドファイアピストル、カヌーの9種目だ。走りながらジャンプのタイミングをとるハードル、早撃ちの正確さを競うピストルなど残りの日程にも熱い種目が控えている。

槍投げ。槍がビューンと飛んでくところが快感

ハードルは走りながら跳ぶタイミングがポイントだ！

ローイング(漕ぐ)競技のカヌー。持久力の低下には注意

ハドソン

いま始まるナディアとジャンの新たな大冒険！

ふしぎの海のナディア

ファン待望の『ナディア』の開発は順調に進行中。グラフィックの点数も増えている。今回はゲームの冒頭の部分を紹介しよう。

CD	スーパーCD-ROM²専用
発売日未定	
価格未定	
アドベンチャー	
コンティニュー・バックアップメモリ	
70％(9月17日現在)	

未知の島でナディアを待つ神秘の冒険

ゲームストーリーはTVアニメの第23話で、沈みゆくノーチラス号から脱出したナディアたちがたどり着いた南の島が舞台。しばらく平穏な日々が過ぎた後、彼らの前に別の島が出現するのだ。そして一行は未知なる島に上陸する…。

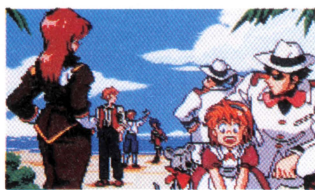
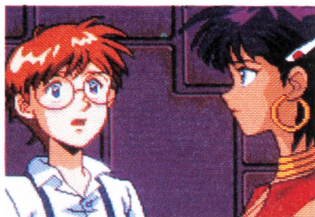
⇧おなじみのメンバーが勢ぞろい

⇧水遊びではしゃぐマリーとキング

⇧ナディアとジャンのいる建物は…

⇩突然、光を放つブルーウォーター

⇧グラタンにのるジャンとサンソン

⇩ナディアの笑顔がまぶしいね♡

イラスト当選者発表！

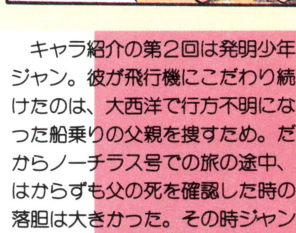
ゲーム中に収録されるイラスト採用の21名を発表！　選考は開発担当の高津敏之氏を、北海道のハドソン本社からお呼びして行いました。力作の数々に高津氏も大満足。終始笑顔で選考に当たってくれました。採用者は次の通りです。

北海道／永田恭一、青森県／PNしゃらく、茨城県／古田裕一、同／伊岸田和利、埼玉県／PN星を継ぐ者、同／PN走る鉄拐仙人、東京都／高橋勝、長野県／飯川亮平、同／江村一泰、愛知県／黒野剛、同／竹内基泰、同／吉村祐二、奈良県／PN緒方信、三重県／橋本幸治、同／矢尾裕之、広島県／高野洋介、香川県／嶋野丈二、高知県／PN元無久、福岡県／江島雄一郎、熊本県／吉里幸良子、同／吉永克明(敬称略)

⇨イラストに囲まれニッコリの高津氏

ふしぎの島のナディア

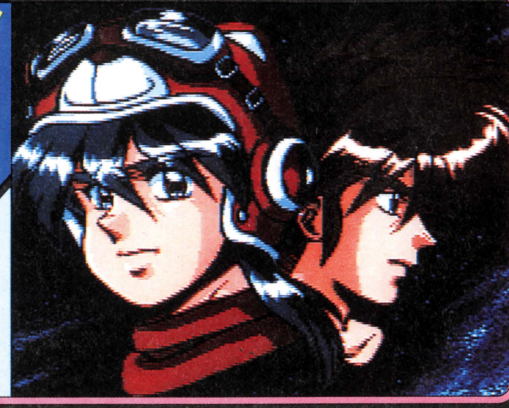
ひぐちきみこ

ジャン JEAN

キャラ紹介の第2回は発明少年ジャン。彼が飛行機にこだわり続けたのは、大西洋で行方不明になった船乗りの父親を捜すため。だからノーチラス号での旅の途中、はからずも父の死を確認した時の落胆は大きかった。その時ジャンの支えとなったのはナディア。ジャンの作る飛行機は、ナディアを故郷のアフリカに連れていくためのものになるのだった。ジャンは決してヒーロータイプではないけれど、思い込んだら一直線の行動力でナディアを何度も危機から救い出す。ゲームではジャンが主人公。その活躍に期待しよう。

日本テレネット

大ヒットRPGのシリーズ最新作登場！

コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説

9月25日に『3』が発売されたばかりだというのに、早くも『4』の制作が正式決定！まだ具体的内容はベールに包まれたままだが、シリーズ最高傑作を目指して質量とも大幅にグレードアップした作品が期待できそうだ。

シリーズ第1部完結編として来年早々にも制作スタート！

現在までに正式決定しているのはタイトル名のほかスーパーCD-ROM²専用ソフト、そしてシリーズ第1部の完結編になるということのみ。発売予定日もゲームジャンルも〝未定〟とされている。

『4』の主人公はユウとバンの2人

前3作はRPGだったが、〝ジャンル未定〟ということは、RPG以外の作品になる可能性もあるということ。『コズミック』シリーズがもつ魅力的なキャラクタ設定や世界観、さらにドラマチックなシナリオを最大限に生かすための適切な表現手段として、新たなゲームシステムを模索する試みなのだろう。ちなみに『4』のメインキャラは、『1』のユウと『2』のバンになることはほぼ間違いなさそうだ。制作は来年早々にもスタート。果たしてコズミック戦士たちとの再会はいつになるのか？

予告編から見どころをチェック！

現在発売中の『コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ』のエンディングの後には、なんと『4』の予告編が収録されているのだ。ユウの両親が何か意味ありげにユウの名を呼ぶ冒頭から、『3』で敗れ去った宇宙海賊の親玉ヘルドレイクが不気味な笑い声を上げるシーンへとつながっていく。少々気が早いかもしれないが、越智一裕演出が濃縮されたファン感動モノのこの予告編から、『4』の見どころをチェック！

2 復讐に燃える海賊ヘルドレイク

宇宙海賊の首領ヘルドレイクが不気味な笑い声を上げて登場

1 ユウとその両親の間に…

ユウの父と母がモノクロの画面からユウの名を呼ぶ

続いて父母に呼びかけるユウの姿

3 バンとリムの運命は…

銀河の危機を救うためにバンは旅立つ決意をする

リムはバンを必死に止めようとするが…

原作者・越智一裕 独占会見 『4』はこんなゲームになる!!

いまだ多くのベールに包まれたままの『4』。本誌ではその正体を探るべく、シリーズの産みの親である原作者・越智一裕氏に独占会見を敢行した(以下、その会見記)。

適切なジャンルはやはりRPGか？

——第1部完結編のストーリーはどのようなものを考えていますか。

越智一裕（以下、越智）『3』までは毎回、1つの惑星を舞台にシナリオを作ってきましたが、今回はより広い視野で、広大な銀河宇宙を舞台にする予定です。物語はこれまで描いてきた惑星すべてに関わってくるので、『1』の惑星ノーグや『2』のイデアなども登場します。あまり多くは話せませんが、主題は銀河の未来を賭けたユウたちと宇宙海賊との戦い。時間設定は『3』の第2章で描いた〝現代〟の後となります。

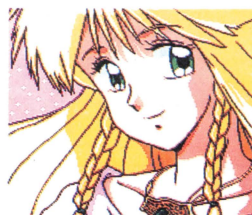
——まだジャンルが決定していないということですが。

越智　『3』の制作を終えた頃、次の作品のドラマ展開には、さらなるビジュアル面の強化を図りたいと考えていたんです。そこでRPGに固執せず、広くアドベンチャーやデジタルコミックといったゲーム形態も検討材料に加えてみようと。でも、『4』がスケール的に大きくなることを考え合わせると、やはりRPGが最も適しているような気はしています。

越智氏は「4」でも前作同様、原作とキャラデザインのほか監修を担当

ニャンの子供たちやラーラも登場する？

——主人公はユウとバンの2人ですが、新キャラは登場しますか？

越智　彼らがメインキャラクタとなってドラマの軸を作り、サヤやリム、ニャン、ピック、そしてもんもらが絡んできます。前3作までの登場キャラでドラマを展開させていくつもりなので、とくに新キャラは考えていません。あるとすれば、たぶんニャンの13人(匹？)の子供たちですか。描くのがちょっと大変そうですけど（笑）。

バンの幼なじみ、ラーラも登場？(『2』より)

ピックはニャンの13人の子供の1人だったのだ

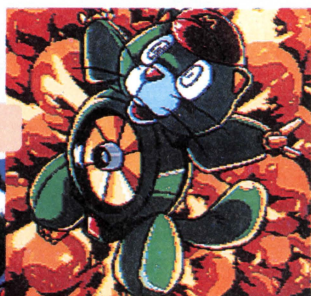
これがホントの猫可愛がり。次々回作は「冒険商人ニャン」になるか？

——これまでのキャラといえば、ほかにもたくさんいますよね。たとえば『2』のメインキャラの1人だったラーラとか…。

越智　彼女も登場する可能性は高いですよ…。でも今回は、ここまでにしておきましょう（笑）。

——最後に『4』に賭ける意気込みをファンに向けてお願いします。

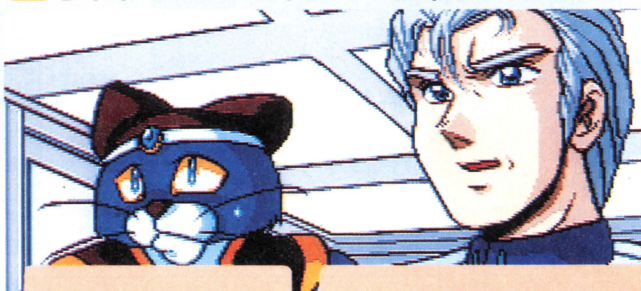
越智　ファンのみんながこうなってほしい、ああなってほしいと考えていることを、期待以上に描ければと思ってます。ユウとサヤ、リムとバンの関係とかね。きっと大きな進展が…（といって越智氏は思わず口を押さえてしまった）。

4 もんもが…絶命する…!?

もんもに一体何が起こった!?

もんもの名を叫ぶユウ！

5 ユウとサヤは結ばれるのか！

ユウに決意を告げるサヤ

6 宇宙海賊との戦いに勝機はあるか！

トキダ(ダイゴ)の横でいつになく真剣な顔のニャン

そして銀河の勇士たちと宇宙海賊との最終決戦の火ブタが切って落とされる！

COSMIC FANTASY 4

Coming soon…

※文中、断り書きのない画面写真はすべて「3」からのものです。

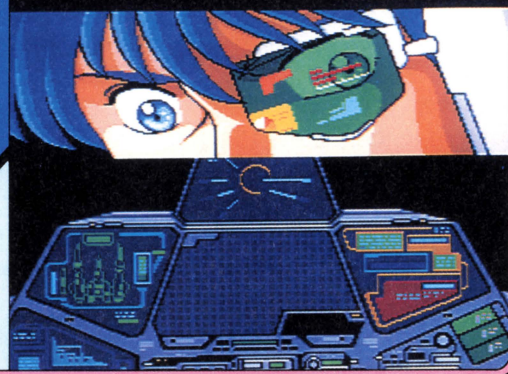
敵を"切り裂く"疾風が宇宙を吹き抜ける

ネクスザール

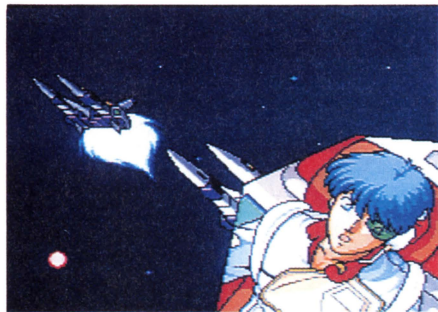
縦スクロールのハードシューティング『ネクスザール』。ハードなゲーム性と共に、重厚なストーリーや、随所で見られる凝った演出がプレイヤーを魅了する。今回はそんなシーンを中心にステージ3までを紹介しよう。

CD スーパーCD-ROM²専用
12月中旬発売予定
7400円(税別)
シューティング
コンティニュー・バックアップメモリ

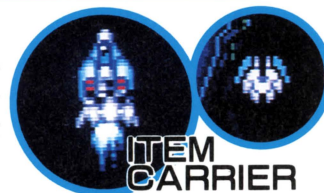
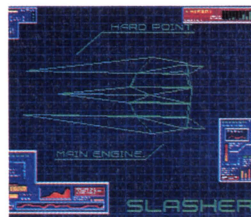
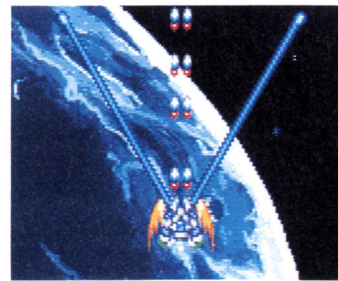
70%(9月14日現在)

パワーアップなき戦闘機(ファイター)「SLASHER(スラッシャー)」を駆り、赤き仇敵(かたき)を追え!!

世に横溢(おういつ)するパワーアップすればクリアできるような作品に"喝"を入れるべく登場した/ とのフレコミ通り、自機の武器にはパワーアップなど存在しない。限られた武器を駆使し、鬼のように降り注ぐ敵の弾を必死にかわすしかない。制作側のカネコからは一言「苦労してください」とのメッセージ。現状の甘いシューティングに嘆いているファンをも納得させる作品になるだろう。

闇に輝く閃光! 戦いの幕は切って下ろされた

主人公ランディと、宇宙を切り裂く戦闘機「SLASHER」の雄姿!

7つのアイテムで敵を粉砕!!

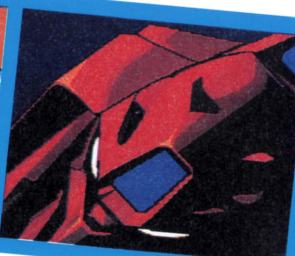
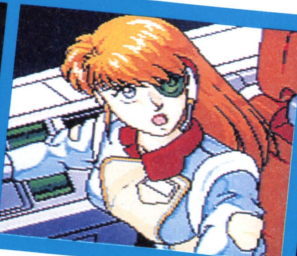
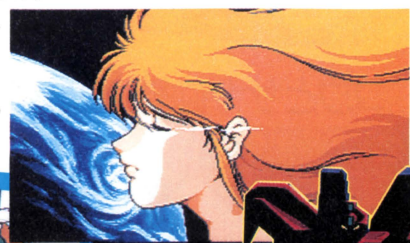
唯一自機を助け、敵に対抗できる武器に7つのアイテムがある。メイン武器を変換するものが2つ、サブが4つ、そしてシールド1つ。巧みに使い分けるのが勝利への秘訣だ。

高速度で戦場にアイテムを放出する

ITEM CARRIER

完成したばかりのシステムを搭載する「SLASHER」

これが唯一敵を粉砕する、新システムを装着したときの姿だ

宇宙に散った女(ひと)のため…
オープニングストーリー

A.D.2012。突如出現した大艦隊に、地球連邦宇宙軍はことごとく撃破され壊滅してしまう。その戦闘の中にいた主人公ランディも、最愛なる女(ひと)シルディを赤い人型(ロボット)「NEGAS(ネガス)」の手によって奪われてしまう。

A.D.2015。宇宙に散ったシルディ…。ランディは復讐を誓い、宇宙へ飛び立つ/ 敵に唯一対抗できるシステムを搭載した「SLASHER」を駆り…。

シルディは赤き仇敵「NEGAS」との戦闘で宇宙の塵と化してしまう

死線を越えて反撃開始！ 前半3ステージの攻防戦を公開!!

さあ、最新システムを搭載した「SLASHER」を駆って、謎の敵に対し反撃開始だ／ 用意されたステージは全6面。宇宙空間に孤独な復讐の戦闘が繰り広げられる。全面にわたって目立つきめ細かな演出はもとより、驚異の難易度がプレイヤーの心身を凍らすぞ。

STAGE1 大艦隊

巨大な戦艦で構成されている大艦隊との交戦が待っている。暗黒の宇宙空間に次々とワープアウトしてくる巨大戦艦、宇宙を切り裂くような艦船によるビーム攻撃。戦闘は最初から地獄を見る／

レーザーとミサイルで攻撃してくる1面のボス

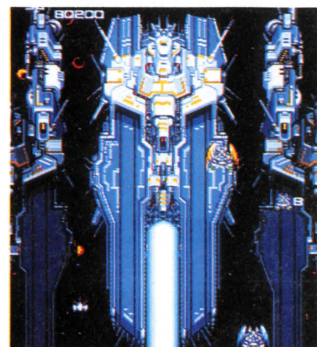
ビームを放つ巨大戦艦、こいつが時空を越えワープしてくるんだぜ!!

STAGE2 月面上空

月軌道上に広がる小惑星群の中での戦闘だ。岩に隠れて接近してくる敵や、ミサイル艇との死闘が美しい月面を背景に展開する。

月面の絵をバックに、アステロイドベルトで過激な闘いを繰り広げろ

最後に現れるのは闘牛型の巨大キャラ

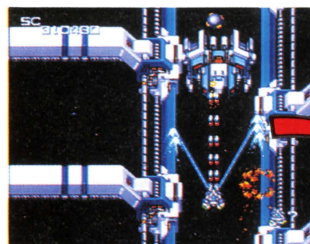
こいつが突如、中盤で行く手を阻む!!

STAGE3 前線基地

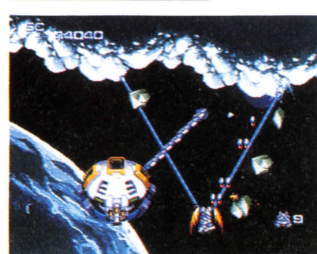
攻撃艦隊を突破して敵基地内に潜入だ／ 斜めに高速スクロールする背景をバックに前衛部隊との交戦。ゲートを守備する中ボスを叩き潰したのち、敵基地内での攻防戦が待ち受ける。細い回廊を敵をかわしながら高速度で飛び抜け、合体し襲ってくる巨大なボスとの決戦だ。終始降り注ぐ弾、弾、弾／ 息をつく暇すらない。

この空域は背景が斜めに高速スクロールする

電磁バリヤを張り、敵の進入を阻止するキャラ

電磁バリヤ消滅後、サイドアームを呼び寄せ攻撃をしてくる

回廊を高速度で移動する敵ボス／

そして、合体してプレイヤーに襲いかかる!!

後部パーツを呼び寄せる敵ボス／

独占 アフレコ取材

先頃、『ネクスザール』のアフレコ収録が東京・新宿スタジオで無事終了した。今回のアフレコで何といっても注目されるのが、主人公ランディ役の古谷徹氏と敵の首領ヘックナー役の池田秀一氏だ。両氏は一世を風靡した超人気アニメ『機動戦士ガンダム』の主人公アムロとその好敵手シャアを演じていた間柄。打ち合わせのときなど、モニターに主人公の仇敵ヘックナーが乗り込む赤いアームドアーマー（？）「NEGAS」が出現すると、古谷氏から「出たな、赤い彗星／ 秀さん（池田秀一）またなの？」などの会話が飛び出すなど、終始和やかな雰囲気の中で収録は行われた。

古谷 徹

超が付くベテランの1人。『巨人の星』の飛雄馬はあまりにも有名。今回は主人公ランディを演じる。

池田秀一

古谷氏に勝る芸歴を持つベテラン声優。映画、TVなど幅広い分野で活躍。今回は敵役ヘックナーを演じる。

沼田祐介

今回は影の薄い役柄だが、TVアニメ『鉄人28号FX』で主人公を務める期待の新人の一人である。

永島由子

大阪出身の新人。『ブライII』にも出演している。本作品ではメインコンピュータ、レイを熱演している。

弥生みつき

声優のほかにドラマや舞台などでも活躍するマルチタレント。今回は恋人役シルディを担当している。

ナグザット

ミキ♡カスミ♡ショーコ、3人に早く逢いたい

スーパーリアル麻雀スペシャル（仮称）

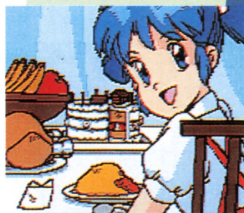
アーケードシーンで一世を風靡(ふうび)し、いまだ根強い人気を誇る三人娘／ 初回報告の今回は彼女たちをた〜っぷりと紹介しちゃおう♡。

三人娘のちょっとHな麻雀(ゲーム)です

『スーパーリアル麻雀P-II』でショーコが、そして『〜P-III』でミキとカスミの姉妹が登場し、ネクラなゲーム業界は一気に華やかになった（?）。そう、この三人娘は業界のアイドル／ 今年に入って発売された唯一の移植作品であるTOWNS版も、爆発的な反響を得ている。そんな3人がPCエンジンで登場だ。しかもオリジナル作品で3人の夢の共演が実現／ 控えめだけど悩殺シーンもあり、ワクワクもののソフトになりそう。

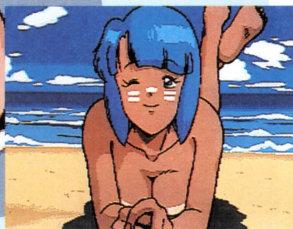
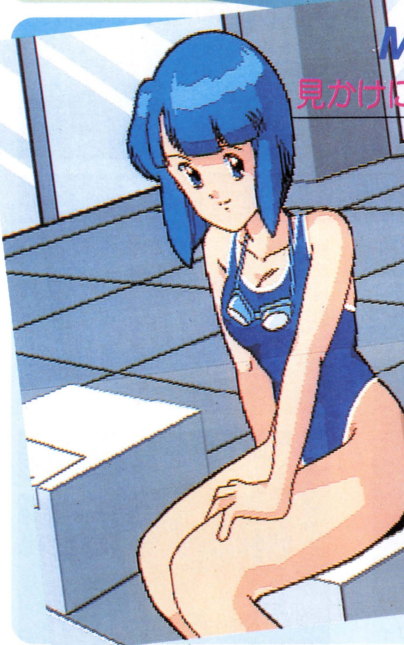
⬇P-II、P-IIIの完全移植といえるTOWNS版のゲームシーンだ

KASUMI　P-III出身
おませな中学生カスミ

☆プロフィール☆
9月18日生まれ
好きなもの　プリン
趣味　テニス
B83W60H88

MIKI　P-III出身
見かけによらず大胆なミキ

☆プロフィール☆
10月5日生まれ
K女子学院2年
好きなもの
チーズケーキ
趣味　水泳、映画
B80W58H87

SHŌKO　P-II出身
明るくってちょっとおませなショーコ

☆プロフィール☆
12月9日生まれ
血液型　AB型
R高等学校
2年生
好きなもの
つくね
シャーベット
趣味
読書…かな？
B84W62H89

INNER EYES

コルクのイラスト待ってます

美少女戦士コルク・ランスが活躍する『フォーセットアムール』のオープニングが完成した。大理石調のタイトルをバックにコルクがアクションするシーンは必見／ そんなコルクのイラストを募集しているぞ。姉メリヤや美少女四天王のイラストも送ってくれ。締め切りは11月30日（消印有効）。優秀作品にはナグザットからプレゼント（まだ秘密）が用意されている。宛て先はP95、「フォーセットアムール・イラスト」係まで。

⬇タイトルバックにコルクの雄姿

BGMをプレゼント

『フォーセットアムール』ファンにBGMをいち早くプレゼントしよう／ 管弦楽や雅楽の笙の笛を用いた幻想的な曲と、プログレ（ロックの一分野）風アレンジの曲が作品の世界観をかき立てる完成度の高いBGMだ。このBGMを収録したテープを抽選で3名にプレゼント。P95の応募方法を見て「FA・BGMプレゼント」係まで送ってくれ。締め切りは10月24日（消印有効）だ!!

⬆管弦楽や笙の笛を用いたBGMには、雅び調の重厚な趣が漂う…

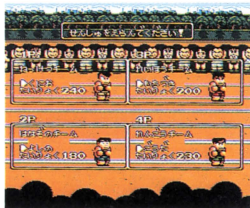
ナグザット

おなじみの熱血野郎くにおくんが大あばれする
ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会

PCエンジンに続々登場する熱血シリーズ。最新作の舞台は運動会だ。でも、くにおくんが参加するからにはタダじゃ済まなそうだ。

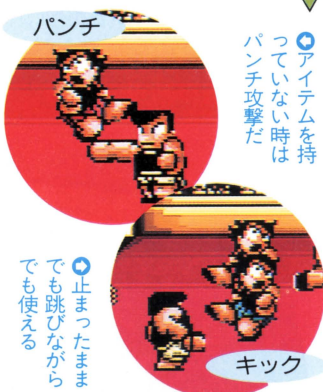
CD スーパーCD-ROM²専用
11月下旬発売予定
7200円(税別)
アクション
マルチタップ対応(最大4人)
70%(9月14日現在)

ラフプレイで勝ち抜くハチャメチャ運動会

運動会に参加するのは「熱血高校」「花園高校」「冷峰高校」「各校連合」の4チームで、プレイヤーはこの中から自チームを選択する。1チームあたり6人の個性的な選手たちを使い分けながら、4競技の総合得点で優勝を目指すのだ。

どの選手で出場するか6人の中から選べるぞ

ライバルを蹴落とせ

これまでの熱血シリーズと同様、今回の運動会もルール無視の格闘スポーツだ。ライバルは手段を選ばずに蹴落としていこう。基本攻撃はパンチとキック。選手によってはさまざまな必殺技も使える。

ステージには木刀、メリケンサック、爆弾などの物騒なアイテムが落ちている。アイテムで殴れば破壊力大だ。もちろんライバルたちもアイテムを使ってくるぞ。

アイテムを持っていない時はパンチ攻撃だ

止まったままでも跳びながらでも使える

回転キックが炸裂!

ダンベルでも殴ってしまう。アタマ大丈夫?

他人の家の中にも土足で乱入する

クロスカントリーには水泳もある。水中はライバルを沈める絶好の場所だ

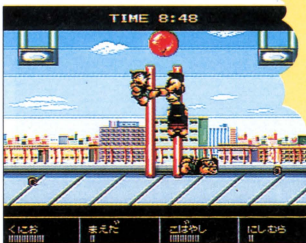
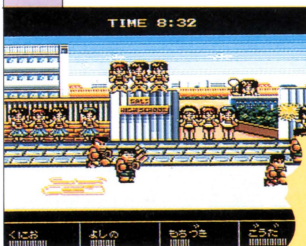
4つの熱血競技

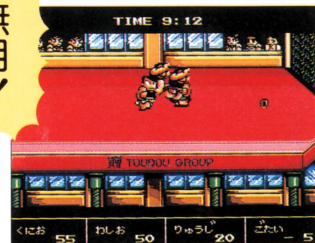
このゲームは4種目の競技で点数を稼ぎ、その合計点数で優勝チームを決定する。得点には、各競技での順位に応じて入る順位点、全競技終了後に入る個人賞の点、さらに競技中にライバルを倒したり、アイテムを拾ったりして稼ぐ点数などがある。つまり、ライバルを殴り倒せば、順位は上がるし点数は入るし、一石二鳥というわけだ。ライバルを倒しまくろう。

クロスカントリー

ゴール目指して突っ走る町中クロスカントリー。家の中、屋根の上、下水道などもコースに含まれている。PC版では新ステージ「女子高前」が加えられた。

障害部屋

さまざまな障害物が仕掛けられた部屋を走り抜ける競技。「ジャンプ部屋」「ハリテ部屋」などの大掛かりな仕掛けは1度ハマると順位が大幅にダウンする。

玉わり

棒をよじのぼり、上にある玉を叩き割った選手が勝ち、という競技。棒は2本あり、選手たちは互いにジャマしあう。アイテムを手にしていると棒をのぼれない。

格闘

これが運動会? と疑いたくなるような、ひたすら殴り合うサバイバル競技。ステージの外に落とされたり、体力が無くなったりすると競技から脱落する。

アフレコ収録を独占取材!

9月4日、東京のニュージャパンスタジオでアフレコ収録が行われ、本誌は独占取材を敢行した。

声優さんの顔ぶれを紹介すると、まず熱血チームくにお役に、『ドラゴンボールZ』のベジータ役で有名な堀川亮。同じく姿役には林延年。冷峰チーム竜一役に高木渉。そして熱血チームを応援する桃園役に鈴木砂織。その他にも、岩永哲哉、風間信彦、増田有宏、緑川光、半谷きみえ、金丸日向子、白鳥由里、原亜弥と豪華なメンバーが顔を揃える中で収録は進行。なかでもピッタリハマっていたのが堀川亮のくにお役。熱血シリーズの新たな名物になりそうだ。

堀川 亮

高木 渉

林 延年
鈴木砂織

ナグサット

星の国の星屑たちを散りばめた幻想的なパズル

スターモビール

夜空からこぼれ落ちる星たちを天秤を使って受けとめていくパズルゲーム。今回はゲームの遊び方を紹介するよ。

落ちてくる星を天秤でキャッチ！

上から落ちてくる星たちを6つある天秤の受け皿にバランスよく載せていくというパズル。各レベルごとに決めらた星の数を受け皿に載せればクリア。1つの受け皿に載せられる星の数は8つなのだ。

カラフルな星を使って遊びましょうね♡

ルールはごく単純だが、それだけに深みがあり、意外と難しいゲームだ。

神秘的な天秤の上に星を載せていきます。背景もキレイなんです…

星の重さは全5種類

このゲームに出てくるカラフルな星たちは色によって重さが異なり、種類は全部で5つある。1つの受け皿に同じ色の星を9つ載せた場合、数がカウントされたまま、受け皿の星は全部消えるのだ。

画面の下に星の重さを表した色のグラフがある

9つ目を載せた瞬間に星が流れる

星を8つ載せると受け皿は赤く…

☆星の重さは色で判別するのだ！☆

カラフルな色の星たち。重さはすべて色で見分けていくんです…

落とさぬように星を消そう

ゲームの画面左上にある「REST」とは、ミスで星を落とせる制限回数なのだ。これが0になるとゲームオーバーになる。しかし同じ種類の星で別の星をはさんで消すと、消した星の数だけ回数が増えるのだ。

天秤のバランスが崩れると星が落ちてしまうのだ

白い星を黄色い星ではさんで消す

背景は美しい12星座たち

このゲームでは、背景に星占いなどでおなじみの12種類の星座が描かれている。この星座は、レベルが3つ上がるごとに見ることができるのだ。一番最初に見れる星座はおひつじ座。この後はおうし座、双子座と続いていく。あなたの星座は見られるかな？

ギリシャ神話に出てくるような絵の双子座

世話焼きで独占欲の強いかに座。大きい

勇ましいたてがみのしし座だ

美しい乙女を背景に星が落ちてきます

INNER EYES

プレゼントだよ！

ナグザットからシャープペンのプレゼントだよ。このシャープペンは『アルザディック』などで競われたゲーム大会「サマーカーニバル'92」のプレミア。これを計25名にプレゼント！ 詳しくはP95の応募方法を読んで「サマーシャープペン係」まで応募してね。

シンプルデザインのシャープペン。白と青というのが夏って感じ

READER'S LAND

読者の読者による
読者のための大放
言パラダイス！

PC-11 まどか

やっほ♡　食欲の秋（冒頭に持ってくるなって！）、芸術の秋、スポーツの秋!!　編集部では今、スポーツジムに通うのが流行中（かえって不健康というウワサあり）。まどかもシェイプアップ目指してがんばろうかな（お腹がすいて逆効果というウワサあり）。んなワケで過ごしやすくなった今日このごろ。元気にいきましょ！　（まどか）

評論家が大集合！ 極私的ゲーム評

（読者評価点の○カコミは、'92年8月29日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト全395本中の順位を示します）

SNATCHER Pilot Disk

コナミ
'92年8月7日発売　1500円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総合		25.142⑫	
キャラクタ	音楽	買い得	
4.311㊽	4.415⑨	4.480②	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.909㊱	4.077㊿	3.948㉟	

この作品はパイロット版のため、新作評価の対象外です（数字はすべて参考データ）。

映画みたい！

素晴らしい。まるで映画を観ているようなスリルとサスペンス！　音楽もPSG6音でここまで出せるのかと驚いた。残念なのは、ギブスン殺人シーンに入るときの「バーン」という効果音がダサかったこと。これを除けば、アドベンチャーゲームの最高作品。もうACT.2までパソコンでやったことのある私は、早くACT.3がやりたい気持ちが爆発！
　このゲームで、本編の前人気が上がることだろう。（群馬県/CAFEクン）

ユーザーとてプレイしたいから編集部では見ないようにしている人が多い（笑）。

早く続きがしたい！

コナミだからという理由で買ったんですが、ハマっちゃいましたね。『SNATCHER』という名前は聞いたことがあったのですが、パソコンだから縁がなかったんですよ。でも、本当におもしろかった。シリアスなストーリーや細部にあるギャグ。それに、この『～Pilot Disk』にしかないセリフなど…。もう、今すぐにでも続きがやりたい！　ただ、よくわからなかったのは「早坂のCDルーム」。別になくても良かったような気がします。まあ、いろんなモードがあったという点では、これも悪くないかな？と思いますが。
（埼玉県／HARFCTINクン）

ゲームって実際プレイしてみないとわからないから、パイロット版みたいな企画はユーザーには本当にうれしいね♡

残念なのは…

買って良かった！　オープニングのサスペンスドラマと刑事ドラマを合わせたような感じが良い。ギリアンの声に屋良有作さんを起用したのも正解だ。メタル・ギアmk IIの声とキャラクタの雰囲気もぴったり合っている。値段も超安い!!　ただ、残念なのは「早坂のCDルーム」。早坂さんの美しい顔が、実写取り込み画像なので汚く見えることだ。
（静岡県／Mr. Onionクン）

メタル・ギアmkIIってかわいいよね。まどかも欲しいなあ。なぜって？　方向音痴だから、道案内してもらいたいの！

買わなきゃ後悔！

思わず本編が欲しくなる素晴らしいデキ！　5つのモードはどれも内容盛りだくさんで、『SNATCHER』の魅力を十分みせつけてくれる。「体験版」はACT.1だけとはいえ、パイロット版ならではの味つけがされている。「予告編」はアクセスが少々気になるが、映画のような臨場感があり、すごくカッコイイ。「設定集」は『SNATCHER』の基盤となる時代背景の設定がこと細かに解説されているので、本編をプレイするときにかなり役立つ（ハズ）。これだけの内容で1500円は超安い!!　買わないヤツは絶対に後悔するゾ!!（断言）。
（愛知県／しょーと・たいむクン）

本当に後悔しているのが某編集部員。発売翌日にはもうなかったらしい。コナミにも在庫がなくて、広報の早坂さんも買えなかったというウワサもあり。

硬派なのがうれしい

コナミってジャンルを問わず、きちんとしたゲームを作る。初めてのCD-ROMなのに、演出、音楽、ストーリー、ビジュアルなどもすごくまとまっていて、良くできていた。もちろん、序盤しか遊べなかったけど、怖おもしろかった（!?）し、何より内容が硬派なのがうれしい。今では友だちに手当たりしだいに貸して、『SNATCHER』の存在を広めているところ。みなさんにも何かしらのかたちで遊んでみてほしい1枚だ。　（千葉県／濱田佳二クン）

『SNATCHER』を知らない人も手軽に買える低価格。ウレシイよね～♡

●「夕飯はまかせとけ！」と元気よく釣りに出かけた父。しかし、釣ってきたという魚は少し凍っていた。…それだけならよくある話かも（？）しれないが、父の持ってきたのは何とマグロ（しかも刺身！）。「うれしいわあ♡」と嬉々として台所に立つ母の後ろ姿になぜか感動した。（石川県／I　LOVE　MADOKA♡♡クン）　●本屋に行ったら、９月号のＰＣエンジンＦＡＮが何とアダルトコーナーの棚に並んでいた。本屋のおばさん！　買うのに苦労したじゃないか。（福島県／桜桃太郎クン）

今月のゲーム評テーマ編

ロードス島戦記

ハドソン
'92年7月17日発売　7200円（税込）
CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応

読者評価			
	総合		24.422⑳
	キャラクタ	音楽	買い得
	4.530⑭	4.107㉞	3.859㊲
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.885㊹	4.060㊿	3.979㉙

総合的には合格

悪いところが目立つ。武器の種類ガ多くて、買ってみないと攻撃力が分からない。高い金を出して買ってみると攻撃力が低かったり…。戦闘はあまりにも迫力がない。もっとキャラが剣を振り下ろすところなどのアニメーションをしてほしかった。あと、次の国へ行くと敵が強すぎたりする。レベルが全然上がらないので、これは苦労した。しかし悪いところばかりではない。ビジュアルはスゲーきれいだし、アクセスも全然気にならない。まあ、総合的にはおもしろいゲームだし、ロードスファンにはたまらないと思うぜ／

（神奈川県／TOMOYA／クン）

PCエンジン版は戦闘シーンがちょっと（⇦強調）カッコ悪い、と某編集部員。

納得いかない

原作を知っている僕には、この内容では納得いかない。まず、カシューの存在が薄い。本来ならもっと大きなところで出るはずだ。あと、モンスター。イフリートが簡単に出てくるのは絶対におかしい。長所は、ビジュアルがOVAに近く、世界観もなかなか。イベントも、フリー・シナリオ的な形をとっていたのは良い。こうした長所を生かしつつ、続編を出してほしい。もちろん、今度はOVAや小説でおなじみのシーリスやオルソン、アシュラムを中心に。

（京都府／新美貴志クン）

個性的なキャラが魅力だけに、ただ出てくるだけという感じのキャラ（ピロテースやアシュラム）がいたのは残念。

オリジナルストーリーを

とても良かった。ビジュアルシーンも音楽も最高だ。まずオープニングで驚かされた。今までこれほどエンディングが見たいと思ったゲームはない。ただ、敵の出現率はもっと多くても良かったと思う。あと、もう少しカーラが強いほうが良かったかな（レベル16で楽に勝てた）。今度はオリジナルストーリーで作ってほしい。

（奈良県／世界クン）

オリジナルキャラを作れるようにしてほしい、とは某編集部員。パソコン版はそれがウリで人気が出たんだそうな。

レベルが上がらない

ビジュアルがとても良い。いきなり感動させ、ゲームをやる気にさせる。反面、レベルが上がらない。レベル3まで上げるのに1時間以上かかった。下手にザコキャラを倒すより、イベントを片っ端からクリアするほうがコンスタントにレベルが上がる。これからプレイする人は、イベントを片っ端からがんばってクリアするように／　それと、最後のボスはメチャ強い。10回くらい戦ってやっとクリアした。だけど苦労した分、エンディングでとても感動した。ゲームバランスはあまり良くなかったが、ストーリーはなかなかテンポ良く進むので、一度はプレイしてみよう／（埼玉県／あんたが大将クン）

そう、イベントクリアしたほうが、敵を倒すよりも経験値がたくさん入るらしいよ。これからやる人は参考にしてね。

もっとしゃべって！

▲神奈川県／片山めぐみサン

⬤ディードリットがかわいらしさなら、ピロテースはセクシーさが魅力よね。それにしても、パーン以外はあんまりしゃべらなくて、それを残念がる声は多いみたいね

オマケも良い♡

◀三重県／沙羅クン

⬤「アシュラムやピロテースファンには辛い」とは、アシュラムの大ファン、編集部員Mクン。ちなみに左の4人（?）は、ディードリットが精霊魔法で召還するキャラたちだって

⬤オマケは本編とは一変してギャグタッチ。何といっても、好きなボスを選んでいろんなモードで戦えるのがミソ／だって

意味なく出る…

◀千葉県／義クン

オモシロイよ～ん！

▲埼玉県／ヤスッ！クン

⬤タクティカルコンバットに関しては賛否両論。意見が分かれたみたい。ちなみにパソコン版は、タクティカル～と『ドラクエ』風コマンド戦闘のどちらかを選ぶことができるんだって

⬤パーンが好きなのに素直になれないいディードリット。見ててじれったいんだけど、そこがまたカワイイのよね♡　声優の冬馬由美さんも雰囲気にピッタリという感じだったしね

戦闘が面倒

◀群馬県／シャケクン

⬤パーンに想いを寄せるシーリスとディードリッドの2人（シーリスはPCエンジン版には登場しないけど）。原作ではシーリスはとても情熱的なんだって♡

オススメの1本だ！

▲北海道／KOT'92クン

クイズの星

サン電子
'92年8月10日発売　6800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価

総　合	23.093(60)	
キャラクタ	音　楽	買い得
4.116(82)	3.674(119)	3.813(53)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.883(45)	3.883(95)	3.720(86)

動きでカバー

「うぉ〜／」と言いたくなるほどすごい／　とくに「ハート・オブ・ストーン」。これはいい。ビジュアルシーンでこれでもかというくらい動く。グラフィックは多少粗いが、動きで十二分にカバーしている。はっきり言って『天外魔境II〜』より動く／　さらに、読み込みも短くて少ない。他の会社のRPGも見習ってほしい。今度はRPG（『弁慶外伝』の続編でも）を出して、これぐらいスゴいものを作ってください。
（愛知県／風雲こんばんわ丸クン）

サン電子さんが「精根込めて」作った会心の作品。このソフトはみんな保証書付で、良心的なメーカーさんなのだ。

クイズゲームNo.1

今までに出たPCエンジンのクイズゲームの中で最高／　まず、問題数の多さに驚いた。1万問やっても、ほとんど同じ問題が出てこない。次の問題に移るまでのアクセス（ビジュアルなども含む）も速い。読むのが遅い人のためか、時間が無制限なのもいい。問題のジャンルがいろいろあるのもうれしい。まず「問道」はクイズ版『ストII』だし（ちょっと大げさ？）、「トランポリ」は神経衰弱に多少アレンジを加えたもの（ややハマる!?）。「グランプリの狼」はシンプルすぎてちょっと…。「ハート・オブ・ストーン」はおもしろいけど、RPGというよりアドベンチャーっぽい。もう少しRPGの戦闘っぽいものや、ミニ・ゲームがほしかった。最後に「今何問目!?」は50問連続ではとてもじゃないけど解けない。
（京都／森里蛍クン）

問題に答えるとき、Ⅰ、Ⅱボタンがキックとパンチになってて、各キャラクタごとに必殺技もあるの。知ってた？

ちょっと難しい

いろいろあって楽しめる「エンターテインメントソフト」で、クイズ版『ナゾラーランド』みたいな感じ。大勢で遊ぶとかなり燃える。メインとも言える「ハート・オブ・ストーン」もなかなかの出来。このビジュアルはすごい。とにかく動く、動く〃　ほとんどアニメーション並だ。シナリオも「〜だったらクイズで勝負だ／」ってノリが笑わせる。問題数も多く、かなりの時間遊んでいるが、まだ同じ問題が出てこない。でも、ちょっと難しいかな？　「こんなの誰が知っているんだ」っていうのが多い。とくに「今何問目!?」なんか、本当に50問連続で答えられるんだろうか？(うさぎは全然走ってくれん)。
欲を言えば、もう少しお手軽に1人で遊べるクイズがもっとほしかった。でも、おもしろいからいいか。
（愛知県／しょーと・たいむクン）

アレは編集部員の知能(？)を結集しても、最高38問だった。『ナゾラーランド』とはファミコンディスクマガジンね。

ソーサリアン

ビクター音楽産業
'92年7月17日発売　7800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価

総　合	22.647(82)	
キャラクタ	音　楽	買い得
3.823(149)	4.176(26)	3.235(232)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.676(111)	3.647(153)	4.088(15)

シナリオ選択の自由

シナリオ選択の自由、アハハーンと、おもしろそうなので買った。CD-ROM²のわりにシナリオが少ない。あと2つほど増やしてほしかった。あと、ビジュアルの顔がとても怖い。日本ファルコムのキャラクタとは思えん。最後のボスも弱すぎた。次に魔法。使えるものが少ない。作り方もややこしく、操作もとっつきにくい。こんな難解なゲームで唯一良かったのが音楽。ノリのいい曲から悲しい曲までさまざまだ。しかもシナリオごとに変わる。続編に期待する。
（青森県／ALL　BAKAクン）

BGMは人気が高くて、CDもたくさん出てるよね。まどかも大好きです♡

追加シナリオを

謎解き部分は完璧に移植されていた。音楽もパソコンに比べてかなり良い。しかし、CDを媒体に使っていながら、あのシナリオ数は納得いかない。せめてオリジナル15本は入れてほしかった。隠れキャラがなくなったのも残念。それを除けばスピード調整ができるのもGOODだし、マニア向けには良くできたゲームだ。今後、残り50本近い追加シナリオを何らかの形で出してほしい。（大分県／エレム・G・グラスティルクン）

マニア向け…。まどかは1人では、ゲームをスタートすることもできなかった。

NEW 新作ゲーム速評

先月号の発売直前直後（土約10日間）にリリースされたソフトを対象に、最新到着分のアンケートハガキから集めたホットなゲーム評。

TRAVEL　エプル
●キャラはかわいいけど、ゲームは単調でつまらない。　（青森県／Jクン）
●声優さんのノリがいいのが救い。富永みーなさん、最高／（鹿児島県／Sクン）
●キャラクタが小さすぎる。
（愛知県／Kクン）

ベイビー・ジョー
●これ、ホントに海外の優良ソフト？
（香川県／Aクン）
●キャラの動きがトロすぎる。まさか、これが魅力だったりして？
（岩手県／Gクン）
●親切にも英語で攻略のヒントを教えてくれる。でも、全然わかんねーよ〃
（和歌山県／Sクン）

ファージアスの邪皇帝
●ヒューマンのソフトの中でいちばん楽しかった。　（北海道／Kクン）
●グラフィックが良い。ビジュアルだけなら「天外II」を越えている。
（大分県／Tクン）
●画面などはいいが、最初は買物の仕方、武具の使い方が分かりにくい。
（千葉県／Yクン）
●今までにないRPGの工夫があって、私は好きだ。　（東京都／Mサン）
●レベルが低いとツライ。
（大阪府／Mクン）
●どこへ行けばいいのかわからないことが多い。　（広島県／Hクン）
●仲間がすぐ別れるのが気に入らない。
（青森県／Tクン）
●おもしろい／　これは続編を出さなくてはいけない。ヒューマンさんに言っておいてください。　（岐阜県／Hクン）
●音楽は最高。ビジュアルは感動。エンディングは涙、涙／　（栃木県／Kクン）
●説明書、ゲーム内容ともに不親切だと思った。　（東京都／Kクン）

F1チームシミュレーション　プロジェクトF
●シミュレートというから、わりとリアルなのかと思ったら、ひと言「クソゲー」と叫んでしまいたくなるほどクソゲーだった。　（埼玉県／Kクン）
●他のマシンがピットインしない。汚いぞ。　（秋田県／Oクン）
●1レースに1時間近くもかかり、超退屈。　（福岡県／Iクン）
●こういうゲームは、売り出すこと自体が許せない。　（神奈川県／Mクン）
●予選が終わるまで、あの小さな点を見ているのは苦痛以外の何ものでもない。
（石川県／Yクン）
●バグるぞ、これ。　（新潟県／Dクン）

読者新作評価

■…Huカード　○…スーパーCD-ROM²専用

ゲーム名	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
○ドラゴンナイト	8月7日	23.674(42)	4.596(8)	3.689(112)	3.674(87)	3.682(112)	4.054(56)	3.976(31)
○ボナンザブラザーズ	7月31日	22.866(73)	4.066(95)	3.844(79)	3.444(149)	3.755(88)	3.911(87)	3.844(53)
■パワーリーグ5	8月7日	21.101(189)	3.610(222)	3.203(286)	3.457(146)	3.847(64)	3.932(83)	3.050(331)
○F1チームシミュレーション　プロジェクトF	9月11日	21.076(193)	3.769(168)	3.923(64)	3.384(178)	3.307(262)	3.384(261)	3.307(243)
○ザ・キックボクシング	7月31日	18.000(366)	3.000(365)	2.892(372)	2.867(358)	2.642(389)	3.107(329)	3.600(125)
○ベイビー・ショー	8月28日	17.888(371)	2.944(374)	3.000(351)	2.888(351)	2.888(374)	2.833(374)	3.333(231)

●念願のDUOを買って、とてもうれしい私ですが、実は部屋の模様替えをしなければDUOが置けないことに気がつきました。しかたなく、今はリビングにあるテレビにDUOをつないでゲームをしていますが、発売日に買った『ドラゴンナイトII』ができないんです!!　しかたがないというか、あたりまえというか、親のいない時間をねらってプレイしています。そんな自分の姿を客観的に思うと、何だかとても悲しい…。早く模様替えしたいよー!!　（千葉県／ランス命娘サン）

読者陪審員が誌上バトル

Reader's Court 法廷倶楽部

今月の被告人　早解きを自慢するヤツ

ゲームの早解きは邪道だ！

とくにロールプレイングに対して見られることだが、ゲームの早解きを自慢する人がいる。それについて最近、賛否両論の意見が起こっている。これはゲーマーとして、自慢できるテクニックのひとつなのか？　それともゲームをじっくり味わうためには邪道なことなのか？　今回は、早解きに対する雑誌やメーカーのありかたも含め、討論してみたい。

陪審員1
静岡県／プロジェクト34クン

早く解くのがカッコイイと勘違いする傾向がありますね。6000〜7000円するソフトを2、3日で解くのがそんなに偉いのか？と思いますが。ただ、私も早解きとはいかないまでも、ストーリーが気になって早く進めてしまいます。要は自慢することで、まだプレイしている人に不必要な情報、不快感を与えないこと。ゲームにつまったとき、クリアした人に助けてもらうこともありますし。こればかりは、その人の人間性に左右されますから、条件つき無罪。

陪審員2
山梨県／未来…闘来クン

本来ゲームというものは楽しむためにあるものなので、早く解くとか遅く解くとかは、本人の自由。もし早解きが邪道ならば、何が正道なのか？　遅解きが正道なのか？

陪審員3
神奈川県／千葉勝仁クン

早解きはゲームが簡単なこと（内容or難易度）が原因になりやすい。「早解きは邪道」という理由で有罪にはできない。が、「早解きの自慢」というゲーマーにとって不名誉な行為をやめていただくために、再審としたい。少しは反省してくださいね。

陪審員4
愛知県／司馬子クン

再審。アイテムをひとつ残らず取ったり、最強に育てて敵をいたぶるとか、ゲームをやるうえでそれぞれの価値観があるので、早解きを自慢する人がいてもいいのでは。しかし、本当に味わいながらプレイする価値があるのに、あっと言う間に終わらせて「たるいぜ、あんなの○時間でクリアだ」などと言う人は考えもの。

陪審員5
大阪府／宮本直也クン

再審。ジャンルによって早解きの価値が違う。アクション、シューティングなどは、その人の腕だから自慢しても良いが、RPGの早解きは許せない。RPGとはシナリオをじっくり味わうもの。『天外魔境II〜』を30〜40時間で解いた人は絶対にこのゲームのおもしろさがわからない。雑誌も早解きをあおらないでほしい。RPGの早解きは2回目から／

陪審員6
千葉県／ブブック星人クン

邪道とはけしからん〃　一度ゲームをやり始めた以上、プレイヤーは勇者となり、1秒でも早く平和を取り戻す義務がある。じっくりゲームを味わうなど、勇者として失格／　言い訳にすぎない／　そこそこの早解きもできんヤツは、真の勇者の名を汚す悪党だ〃　オレは早解きを自慢する一人だ〃　100％無罪。

陪審員7
静岡県／熱血士長○嶋悟クン

最近のゲームは決して安くはない。どうしようもないクソゲーならともかく、『天外魔境II〜』のような良質なゲームを、ただ友だちに自慢したいために早く解いて何が楽しい？　やはりゲームというものは苦労して、悩んで解いたほうが喜びも倍増し、感動もひとしおだ。「早解きコンテスト」などを企画して早解きをあおる一部の雑誌にも有罪を宣告したい。

陪審員8
千葉県／友引町の住人クン

無罪、というより「やりたい人は勝手にやっていれば？」というのが正直な気持ちです。どんなにもったいなくても、バカらしく思えても、そういう遊びかたがあることも事実。遊びかたはその人が決めることだから、ストーリーをバラすとかの「実害」を与えない限り「やるな」とは言えません。ただ、雑誌やメーカーが早解きをあおることはしてほしくありません。早解きをしたい人がいるのと同時に、したくない人もいるということを忘れないでください。

陪審員9
広島県／冒険少年幽霊版（ユウ、レイ、バン）クン

『天外魔境II〜』のようなすごいゲームを早く解いて、ストーリーがわからなかったら、一体何のためのゲーム!?　メーカーに失礼だと思わないのか／　2年以上の時間をかけたゲーム、ちったぁ、ありがたみを知れ／　それもわからない場合、ただのEXP稼ぎ、電気代のムダ使い。あー、情けない。よって、有罪〃

陪審員10
静岡県／サイバー仮面クン

無罪／　僕も早解きに燃える1人だけど、とくにRPGの早解きは「いかに情報をまとめるか」「いかに効率良く経験値を稼ぐか」など、いろんな条件をクリアして初めてなせる技。これは立派なテクニックです。

陪審員11
千葉県／足下兄弟の三男クン

早く解くということは、それだけ熱中したことを表し、本当におもしろかったからなのだと思う。それに、メーカーが予想プレイ時間なんていうものを言えば、それより早く解けば自慢したくなるのは仕方ない（人間の性）。僕のまわりにも自慢する人がいるが、それでおもしろくなくなったということはないので、無罪。

陪審員12
宮城県／著敏式波平分布図クン

他人よりも早く解いたのならば評価されるべきだ。だから私が『天外魔境II〜』を39時間41分でクリアしたのも評価される（完全に自画自賛…）。他人のプレイをほめるのはいいが、邪道だとケチをつけるほうが邪道。自慢するヤツ（自分）は無罪／

陪審員13
秋田県／石黒貴寛クン

早く解くと十分に楽しめない。でも、早解きを自慢されると、自分も早く解きたくなる。こういうことがあるので、自慢するヤツは有罪だ。

陪審員14
宮城県／やっぱりセナクン

無罪。僕自身、結構早くゲームを解いてしまうが、それでもちゃんと

●近所のおじいさんは、大のネコ嫌い。しかも、大切な盆栽がしょっちゅうノラネコの被害にあっているので、その敵対心は尋常ではない。先日母がそのおじいさんに道で会ったとき、「うちのネコも、もしかしたら盆栽をイタズラしているかもしれませんね」と言うと、「いえいえ、ノラネコの仕業ですよ。みんな、シッポが長かったですから」「はあ…」「飼いネコはみんなシッポが短いでしょ」「…？？」──そう、そのおじいさんは、飼いネコはみんなシッポが短いものと思っている（次のページに続く）

重要参考人

エニックス

早解きもひとつの楽しみ方だと思いますから、どちらが邪道とはいえないと思います。しかし、あくまでもゲームを作っている立場から言えば、「じっくり楽しんでほしい」というのが本音です。もっと言うなら、「いろんな方法で2回、3回と楽しんでほしい」です。やっぱり、ゲームの隅々まで楽しんでほしい。とはいえ、一度早解きをしてから、そういうところを楽しむ方法もありますから、逆に言えばどんな楽しみ方もできる、「2回でも3回でも楽しめるようなゲーム」を作ることが、ゲームの作り手の役割なんでしょうね。

（ドラクエ担当：里田実彦）

ハドソン

『天外II』は、行き詰まったり悩んだりすることをあらじめ考慮に入れ、バランス調整しています。各編集部に「最短ルートを掲載しない」「イベントクリアのネタばらしをしない」の2点をお願いしました。ゲームバランスが損なわれ、おもしろさが半減するからです。攻略本などを利用した早解きはおすすめできません。2回目以降の遊び方のひとつでしょう（ほかにも①技減らし天狗を全員見つける、②女のコで卍丸の家をいっぱいにするなどがあります)。時間表示はゲーム時間の目安とするためで、深い意味はありません。

（天外IIプロデューサー：清水始）

PCエンジンFAN

結論から言えば「本人の自由」ですが、小誌の攻略記事が早解きを助長している面を併せ持つという見方もあると思いますので、以下に補足します。たとえばRPGでイベントの流れをフローチャートで見せる記事構成。これは「早解き」の手助けではなく、詰まったときの「道しるべ」だと考えています。攻略記事をすべて利用してほしいとは考えていません。通常のゲーム紹介記事と違い、攻略記事の主役はあくまでも「ユーザー」です。ゲームの楽しみ方、攻略記事の利用の仕方は人それぞれで、早解きに関しては賛成も反対もしません。(副編集長: 石塚宏治)

ファミリーコンピュータマガジン

雑誌側の立場としては、早解きは決して邪道とは言えないというのが結論になります。「早く解きたい」というのは、イコール「ゲームがおもしろい」ということ。そう考えると、早解きというのは素直にゲームを楽しむ行為から生まれた結果であり、むしろゲームをするうえでの本道だと思います。

ただし早解きをしたうえで、公の場で一定以上の謎解きをしてしまうのは邪道でしょう。ラインがどこなのかというのは判断の分かれるところですが、それについては編集部側で十分な検討を加えたうえで、記事作成に臨んでいます。

（編集長）

ストーリーは味わっている。そうでないと買った意味がないし。早解きした後で、内容を聞いてもいないのに自慢げに話すような例外なヤツだけは有罪だが、どちらかというとそういう人もまわりにはわずかだし。

陪審員15
栃木県／村石幸子サン

人の勝手でしょ!! 買っちゃえばもう自分の自由よ／ 私は気が早いから、始めたら「やめられない、止まらない」早解きユーザーよ。悪い!?

陪審員16
栃木県／でぶっちクン

自慢したくなるのが人情だから無罪。ただ、某メーカーのように予想プレイ時間を過大宣伝して、早解きしたくなるようにさせるのは問題。

陪審員17
埼玉県／リコイルクン

ゲームの早解きに対して、「中身を知らずに終えてしまうことだ」という意見があるが、それなら「じっくり解くことは、早く解くことの良さを知らずに終えることだ」とも言えないか。どちらとも言えんだろう、これは。ということで再審です。

陪審員18
福岡県／ワッハマンクン

結論から言えば「そんなの人の勝手」である。その人なりのロマンがあるのだろうし（あまり理解できないが)。だいたい「早解きは邪道」なんて言っている人は、自慢されるのがくやしいからでしょ？ 私の場合は「ふうん」で済む（場合が多い)。要は楽しめれば良いのです。「1回目は早解きをして、2回目にじっくり解く」なんて人もいることだしね。

陪審員19
東京都／謎の主人公クン

どっちとも言えない。自分では早く解きゃあ自慢もする。ほかのヤツだったら、まあ、きっと殴るだろう。自分での自慢はともかく、他人の自慢なんて聞きたくもない。しかし、そのゲームをやっていてわからなくなりゃあ、そいつから聞きだすよ。

陪審員20
東京都／ぴゅう太クン

ゲームにハマって「寝ず食わず」でプレイした結果、早く終わった場合は、そのゲームのクオリティによるところが大きいから、メーカーの勝利ということで無罪。問題は最初から早解きをするつもりでプレイした場合。RPGは誰にでも解けるものなので、早く解いて他人と差をつけようとするなんて発想が貧しい。でも、こういう人は中古屋に売るのが早い人も多いので、中古屋をよく利用する私としては、無罪をあげます。

陪審員21
京都府／Cot-M.Pクン

早解きはゲームを楽しむひとつの方法として認められるべきである。RPGに限って言えば、ゲームを味わうことは2回目、3回目でも十分できるが、早解きは1回目の一発勝負ということも多く、友人と競い合うひとつの要素でもある。無罪。

評決

今回は有罪33人、無罪56人、再審23人。参加総数は最多記録を更新して114人!! たくさんの参加、本当にありがとう♡ さて、早解きには「基本的にはその人の自由」、ただし不必要な情報をしゃべらない「最低限のルールを守る」という条件つきが多かったみたい。有罪の人の多くは早解きの行為自体より「制作者に失礼」的な意見が多かったかな。要は楽しめればどんな解き方でもいいと解釈をして…

わがまま陪審員大募集

法廷倶楽部への参加希望者は、被告人に対して有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）を明記し、その理由を簡単に書いてください。また、評決のみの参加は、投稿用のハガキ表の記入欄に。裏はほかのコーナーへの投稿でもOKよ。議題も随時募集してますので、よろしくネ♡ （まどか）

1月号

被告人	ゲーム専門誌及びメーカー
罪状	攻略記事は必要か!? 読者が本当に望んでいる記事を考えろ！

人気ゲームの攻略記事が必ず載るが、本当に必要なのか？ 確かに攻略がないと絶対に解けないゲームもあるし、メーカーにも問題があるかも？ しかし、攻略にページをさくぐらいなら、もっとほかのコトをやって欲しいと思う人もいるはず。そこで、攻略記事の必要性とともに「読者はどんな記事を望んでいるのか？」というコトをポイントに討論したい。（10月30日必着）

2月号

被告人	私はこのゲームジャンルが好き！
罪状	PCエンジンユーザーでいちばん人気のあるジャンルは？

いちばん人気のあるジャンルは何だろう？ というワケで、2月号は各ゲームジャンル別のチームに分かれて「チーム別討論会」を開催します。RPGチーム、シューティング・チームなどのほか、デジタルコミック・チームなんていうのがあってもおもしろいかも。好きなゲームジャンルと、その理由（こだわりなども含めて）を書いて送ってネ♡ （11月30日必着）

（前のページの続き）らしいのです。ドーベルマン犬の耳のようにカットするとでも思っているんですかねえ…。そりゃあ、確かにうちのネコは親子そろってウサギのようにシッポが丸くて短いですけどね。余談ですが、その1カ月後にネコが子供を生んだのですが、なんと1匹だけ長いシッポの子ネコがいたんです。そうしたら母いわく、「このコだけは、あのおじいちゃんに見せられないわ」。まあ、ネコ嫌いだから、間違ってもわざわざ子ネコを見にくるとは思えませんけどね。（山形県／地雷男クン）

中途半端な移植

パソコン版ではHゲームの名作として有名だった『ドラゴンナイトII』だが、PCエンジン版では「これだけ過激な部分を隠したから移植させてください」と言わんばかりで、コンセプトがかなりずれている。ここまで規制すると、Hゲームでも何でもない。それはある程度妥協するが、問題はゲーム性。まずストーリー。「こいつはやられた」と思った。かなり強引である。ダンジョン内の隠し部屋に入らないと解けない部分があるのに、村人は何も教えてくれないのも不親切。ゲーム性もHのほうも何だか中途半端という印象を受けた。（東京都／カウント2.99クン）

美少女ソフト問題が『ドラゴンナイトII』発売をきっかけに再燃、おたよりがたくさん届きました。うーん、難しいよねえ…。美しいグラフィックで美少女ゲームがプレイできるというのはPCエンジンの強みだし、家庭用ゲーム機であれば改良も必要だもん。

声優あっての…PART1

9月号の星野紫穂さん、言いたいことはよくわかる(本当／)。好きなものをけなされては腹も立つだろう。でもね、「声優あってのCD-ROM²」って何だ？　確かにCD-ROM²の大きなウリだけど、CD-ROM²が「おたくハード」だと思われているのは(友人にも言われた)、過剰なアニメや「声優あっての」って考え方が、そういうイメージを作ったんだよ。CD-ROM²登場時はそれが最大のアピールだったけど、それから3年。アニメや声優に頼りすぎず、もっと新しいCD-ROM²のウリを見い出す必要があると思う。

（兵庫県／島原亜乱クン）

声優あっての…PART2

星野紫穂さんに対するまどかさんのコメントに文句があります。7月号の流血花道さんの文章を読んだとき、僕も少しムッとしましたが、個人としての意見だし、人それぞれ感じることは180度違うからと、その場で抑えました。でも、上記のことを理解したうえで、星野さんはあの文

▶神奈川県／鳥羽友子サン

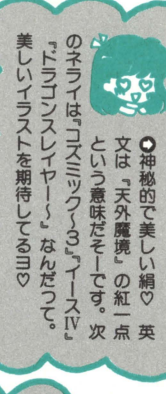
⬇これを見て「スーパーファミコンのCMを思い出す」とは某編集部員。まどかもあのCMはキレイだから好きだったな♡

◀青森県／しらくサン

⬆まどかは投稿に励む主婦の味方よ(笑)。最近「孫が読んでいます」と投稿(しかも墨絵／)してくれたおじーちゃんもいるのよ

プリンセスメーカー
移植して!?
スーパーCD-ROM²で!
◀愛媛県／飛島サン

⬆良いか悪いかはこの際おいといて、美少女傾向にあるPCエンジン(!?)。パソコン版はBEEP音で声が出るらしいんだけど、やっぱPCエンジンならCD音源でしょう

Beyond the heavens mysterious land. A woman in a men's party.
KINU
ILLUSTRATION BY ARISA・A
▲愛知県／相川亜利砂サン

⬆神秘的で美しい絹♡英文は『天外魔境』の紅一点という意味だそーです。次のネライは『コズミック〜3』『イースIV』『ドラゴンスレイヤー〜』なんだって。美しいイラストを期待してるヨ♡

⬇コラコラ、そういう脅迫はいけません（と言いつつ、載せてしまう小心者まどか）。愛の手をあげたから（⇐恩きせがましい）、まどかこけしを描いていじめないでね

（実はまどかこけしが結構気に入ってたりする…♡）

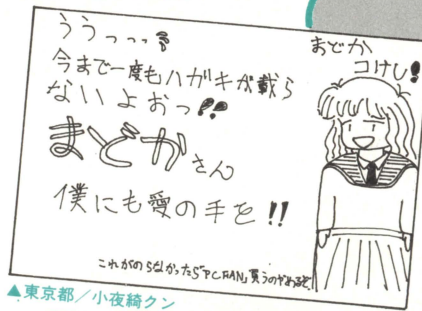
PCエンジンサマーツアー'92（大阪会場）

読者レポーター
大阪府／宮本直也クン

8月8日、大阪のPCエンジンサマーフェスティバルに行きました。もっとも人気が高かったのは『ボンバーマン'93』。数人が独占して遊んでいましたが、かなり見ている人がいました。「爆弾蹴り」も見ました。『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』はまだデモ画面だけでした。『桃太郎伝説外伝』は、意外と人が少なく、小さい子が遊んでいました。

ところで、PCエンジンの周辺機器対応表があったので、これを小売店に配れば便利だし、わかりやすくていいのではないかと思いました。

♡　♡　♡

♡『ボンバーマン'93』が人気だったのかあ（納得）。編集部でも大人気だもんね。今年は東京では開催されず、行ってないので気になってたの。またレポート送ってネ♡　（まどか）

▲東京都／小夜綺クン

⬅編集部でもすっごく期待しているソフトのひとつ。ハドソン・ファンを自称する某編集部員は、会議のたびに「密着取材」と称して北海道（ハドソン本社ね）行きを提案しては、「他に目的があるんだろ？」と疑われて（笑）、ことごとく却下されてますが

▼岐阜県／こまたくみクン

●Huカードの「H」の文字だけ見た母のおかげで、PCエンジンソフトが買えなくなった友人T。（福島県／桜桃太郎クン）　●友人がものまねを教えてくれた。鼻をつまんでしゃべれば、黒柳徹子になると言う。僕は何にも言えなかった。（千葉県／鈴木陽介クン）　●初めて『天外魔境II〜』のオープニングビジュアルを観た兄は、カブキの傘に書いてある「伊達男」のことを「いたちおとこ」と読み、「屁でもするのか？」と言った。ちなみに兄は高校3年生。（北海道／山田クン）

章を送ったんだと思います。それを、あのコメントは何です？ 僕には、ただつっぱって星野さんの意見をけなしているようにしか思えません。まどかさんの意見もあるとは思いますが、１人１人が書かれた文章の意味や内容をきちんと理解したうえで、コメントをつけてもらいたいと思います。（広島県／黒瀬正和クン）

反響が大きかった！ これは7月号で「いい声優を使っても、それで価格が高くなるならうれしくない」という流血花道クンの意見に対し、9月号で星野紫穂サンが「アニメファンに対する侮辱」と反論、それに「1人ずつ価値観が違う」とまどかは書きました（説教ぽかった？）。それぞれの価値観の違いを改めて実感しました。

文字表示はいらない

CD-ROMゲームをやるたびに思うんですけど、なんで肉声でしゃべっているのに、文字で画面表示するの？ しゃべり終わる前にセリフを読み終えてしまうため、待つ時間でストレスがたまるんだ。それに、文字表示している分、容量を使ってしまい、クソゲーへの近道をしてしまっているんだと思う。文字表示するなら、声優を使ってまで声を入れる必要はまったくないと思う。考えてみてよ、TVアニメでセリフが文字で表示されていたら変でしょ？
（千葉県／スパイダーマンクン）

セリフを消したり、飛ばせたりするので、補助的な意味での表示なんでしょう。夜中にゲームしてるときなどは迷惑な場合もあるし（普通は夜中にはしないか？）、親切ということかな？

戦闘中のBGMについて

RPGのBGMについてひと言。最近は随分レベルが高くなってきて結構なんだけど、戦闘中の音楽が悪い。戦闘中の曲はプレイ中いちばん多く聴くから、飽きのこないモノにしようというのはわかるけど、どうもイマイチなものが多い（もちろん、イイものもあるけど）。これは『天外魔境』シリーズでも言えると思うんですが。（福島県／駿河皇帝サン）

CD-ROMソフト一般に戦闘中の音楽が良くないと言うけど、それはほかのシーンのBGMがCD音源を使っている場合に、それに比べてしまうと、という意味。決してクオリティが低いというワケではないと思うけど…。

▼広島県／DUOがなんだ！クン

◯実際にプレイしたことないけど、『エメラルドドラゴン』は好き♡ でも、タムリンはワガママだと思わない？ 自分の意志で故郷に戻ったのに、アトルシャンを呼ぶなんて…。アトルシャン・ファンまどかの、進歩のないコメントでした（コレ、ずっと言い続けてるの）

エメラドラ移植希望！
私はずっと待ち続けるぞ！

◀群馬県／小室絵梨胡サン

◯おめでとー!! 「買うと言って1年、まだ買ってないよー」（まどか談）。前にも言ったけど、まどかはS編集部員から借りた〝CD-ROM²しか動かないDUO〟で遊んでいます（早く買いなさいって！）。

とうとうDUO
PC-Engine
かったゾッ!!（本体＋ソフト込み39800円）

▲大阪府／都築彩乃サン

▲広島県／毛のない波平クン

◯ひええっ、えぐいイラスト!! 気持ち悪いから、やめてよねっ!! と言いつつ、毎回このテのイラストをつい載せてしまうまどか。一体、どうしてなんだろ？ …本当に逃げられない!!

◯おめでたいイラスト2枚。1周年もおめでたいし（先月、某編集部員が原稿に「一周忌」ってイタズラしたのよ、ヒドイ…）、マンセル初優勝もおめでたい♡ 幸せイッパイのまどかです。これで彼氏ができて、鈴鹿に行けて、DUOを買えたら最高なんだけどなあ（どういう組合せだ!?）

祝！ 一周年!!
これからも 頑張って下さいネ！

◀神奈川県／斉藤まるもクン

リーダーズランドではおたよりを募集中。ゲーム評や法廷倶楽部へはモチロン、いろんな話題を日記感覚で♡

先月、1時間も迷子になったにもメゲず、今月も試写会に行ったよ（ただし今度はシッカリ記者にくっついて）。『ランブリング・ローズ』『プリティ・リーグ』に超感動！ 今月、インフォで映画を２本紹介しているのは「絶対に両方とも紹介しようよ！」とまどかが言い張った結果なのだ。ハハハ。

さて、来月12月号でPCエンジンFANは創刊４周年！ みんなに感謝と、これからもヨロシク♡の気持ちを込めて何かしたいな。いい案あったら教えてネ♡ では、また来月♡（まどか）

おたより待ってます♡

極私的ゲーム評

1月号のテーマ	コズミック・ファンタジー3	（10月30日必着）
2月号のテーマ	らんま½ 打倒、元祖無差別格闘流！	（11月30日必着）

あて先 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンFAN編集部 リーダーズランド係

●この前、スクーターに乗ったオッサンが目の前を通った。ヘルメットが白くないというか、何か変だったので気になって追いかけた。よく見ると、何と天然ヘルメット（つまりハゲ）だった。…と、前方に警官が！ 「ありゃあ、止められるゾ」と思ったが、警官も見事にダマされ、天然ヘルメットのオッサンは何事もなかったように走り去っていった。（長崎県／KEIN LIFADクン） ●『紅の豚』を、ずっと『虹の豚』だと勘違いし、色が変わる豚の話だと思っていた。（滋賀県／ちゃっぴークン）

わくわく怪物ランド

ファンタジー世界の名脇役たちを ZOOM UP!

MONSTER 07
Humanoids 02（エルフ）

文：うちむら かたる　絵：ひいろ しゅうほう

第7話　エルフ進化論!?

ファンタジーRPGの世界に登場する人間以外のキャラクタでは、何と言ってもエルフが有名だ。耳がとんがっていて人間よりも少し背が高く（背が低いという話もある）、魔法や特殊能力にも長け、寿命は1000年以上／パーティに加えたらきっと心強い仲間になるだろう。今回はそのエルフについてのお話だ／「わくわく怪物ランド」なのにどうして味方のエルフの話なの?とスルドイツッコミをする君／　ちゃんと理由があるから、あわてない、あわてない（ネタがないわけではない//）。

さっきも言ったけどエルフは人間となじみの深い種族だ。PCエンジンのソフトでは『WIZARDRY V』や『モンスターメーカー』『ロードス島戦記』などに登場する。彼らは我人間よりも遥かに長い歴史をもち、わがもの顔で地球上を闊歩していたらしい。やがて人間が登場すると、徐々に姿を見せなくなってしまうが、一体どこに行ってしまったのだろう?不思議に思って調べていると面白いことを発見した。時が経つにつれて、エルフの身長が縮んできているのである!?

最初2m近くもあった背丈が、いつの間にか人間より低くなってしまった。なぜ縮んでいったのか?　…実は、彼らは妖精の親戚で大型の妖精みたいなもの。ゆえに、人前に現れたがらない性格だったわけ。人間が地球上を支配するにつれて、見つかりにくい小さな体へと進化していったのだ。

さて、小さくなったエルフはどうなったのだろう?　聡明な彼らが絶滅するとは思えない。そう、大型妖精が普通サイズになり、なんとゴブリンやブラウニー、レプラカーンなど4話で紹介した小妖精たちになっていくのだ。つまり、エルフはゴブリンたちの祖先（?）にあたるわけ。賢明な読者ならすでにお気づきと思うが、ここで新たなナゾが浮上してくる。善玉のエルフからレプラカーンやコボルドなど気のいい妖精が誕生するならうなずけるが、なぜ悪玉のゴブリンやレッドキャップが誕生したのか?　彼らの存在理由からもわかるように、悪そのもののゴブリンたち（第4話を見直そう／）が善の中から生まれるわけがない。どうして彼ら悪玉は出現できたのだろう?

ELF DANCE
エルフたちが踊った跡。

悪は悪からしか生まれないとすると…。逆に考えてみて、悪のエルフが存在すればつじつまが合う。そう、実はいるのである。その名もダークエルフ／　彼らは以前、世界が混沌としていたころ、普通のエルフたちと戦争を起こした。が、結局負けてしまい、地下世界に追いやられてしまったのだ。そして、もともと邪悪な性格のダークエルフはこのことを逆恨みし、さらに残虐な性格となって地下世界を手中にした。それらがやがてゴブリンなどになったとすれば、うなずけるだろう。エルフが小妖精たちの源だとすれば、ダークエルフは小悪魔たちの源なのだ。敵にまわすとかなり恐ろしい相手、ダークエルフはまさに怪物なのである。

今回は送られてきたイラストを2点紹介しておくゾ／　なちみに来月はイラスト特集だ//

とてもエッチで賞

●おぉレッサーデーモン。上位に食い込めるか（う）
●W-Zの中では個人的にサイデルが好きです（ひ）

お題「れっさあでぇもん娘」
（埼玉県／沖弓画家A）

迫力たっぷりで賞

●ドラゴンのイラストはヤッパ一番多いなぁ!（う）
●ドラスピは私も好きです。II作らないかな〜（ひ）

お題「ドラゴンが一番だぜ//」
（福島県／中島虎龍）

人気モンスター5傑

今月	前月	怪物名
1	1	ドラゴン
2	4	ヴァンパイヤ
3	3	スライム
4	6	スケルトン
5	2	ゴブリン

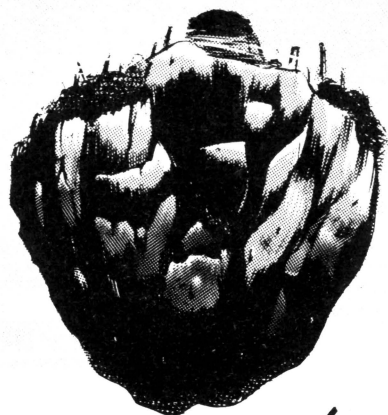
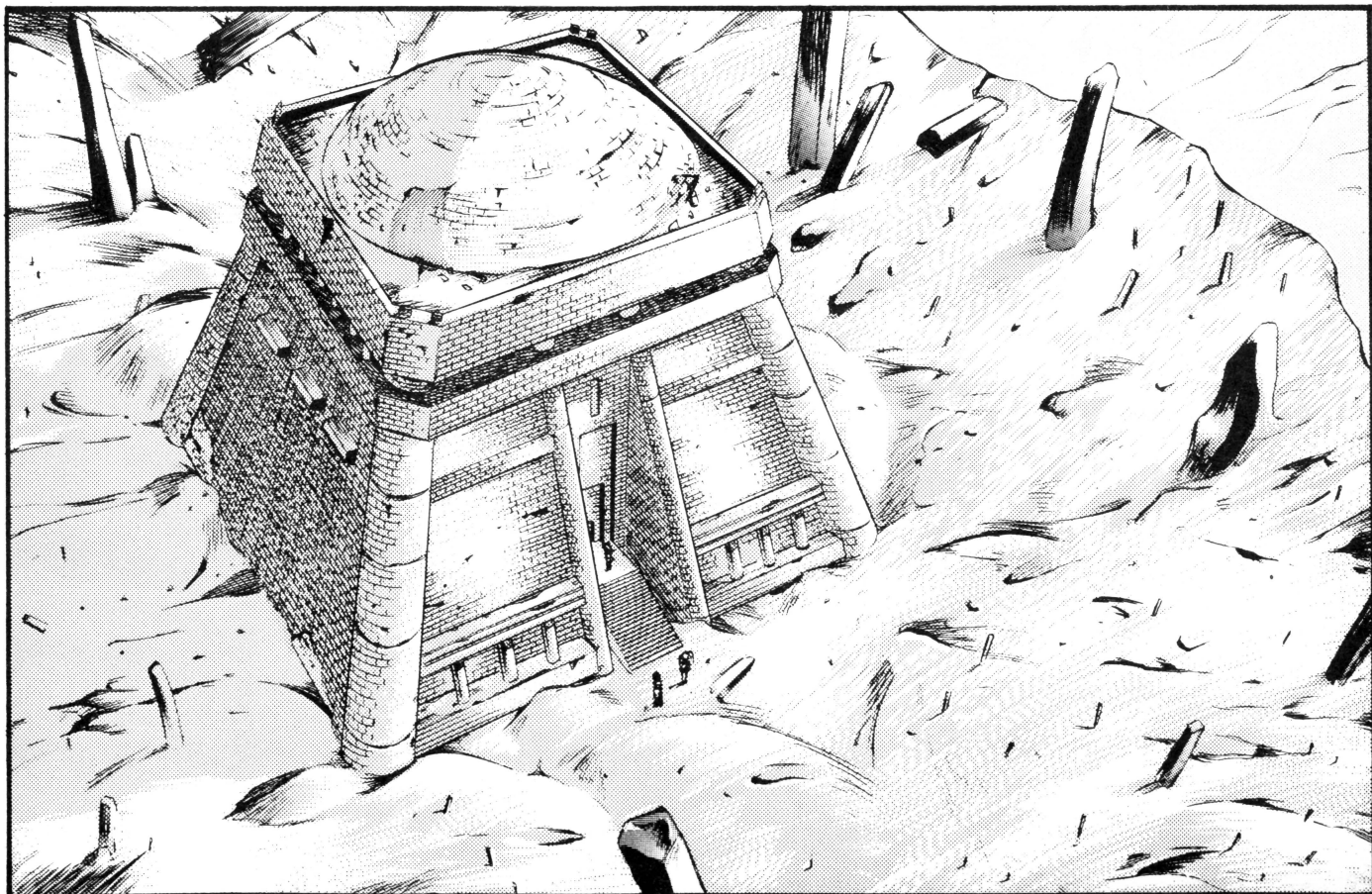
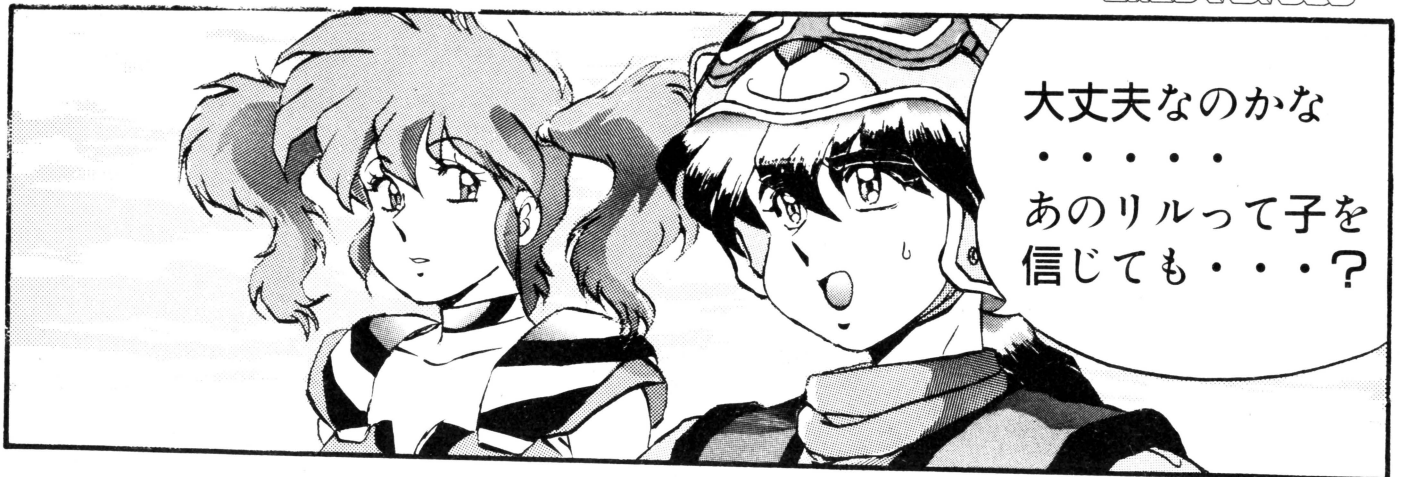
■来月はみんなから送られてきたドラゴンのイラストをテンコ盛りで特集するゾ。力作を待つ。

★このコーナーへの投稿は
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN
「怪物ランド」係

■当コーナーに届いたお便りの中から、毎月10名の選ばれし幸運者に「バーコードバトラー対応お返事ハガキ」を送ります。もちろん両先生のサイン付きだぞ！

コズミック・ファンタジー
act.11
ジェシア
コミック読めば『コズミック3』の面白さも倍加必至だ!!
マイ
ダイゴ
レイ
ニャン
感動はまだまだ終わらない!!
PRESENTED by
越智一裕
メカデザイン協力:小原渉平

ストーリー

惑星ゾラに降り立ったユウとサヤの前に、突然現れた謎の少女リル。彼女はまるで2人を待ち構えていたように笑顔を向け、自分は浮遊遺跡への案内役としてジェシアから遣わされたのだと伝えた。そして戸惑いを隠せないユウとサヤを、半ば強引に遺跡へと瞬間移動させるのだった…。

ユウ/この物語の主人公。スゴ腕のコズミック・ハンター

サヤ/惑星ノーグの英雄ティタニスの末裔。超能力をもつ

バン/コズミック・ハンター目指して修行中。イデア星出身の元気少年

リム/コズミック・ハンターになりたてのお転婆娘。バンに…♡?

越智先生の近況報告!!

とうとう『コズミック3』がリリースされました！　ぜひ最後までプレイして、いろいろ感想を聞かせてください。あと、ここだけの話なんですが、実はこのゲームには、かなり過激な隠しグラフィックが…。運のいい人は見ることができるかもね？

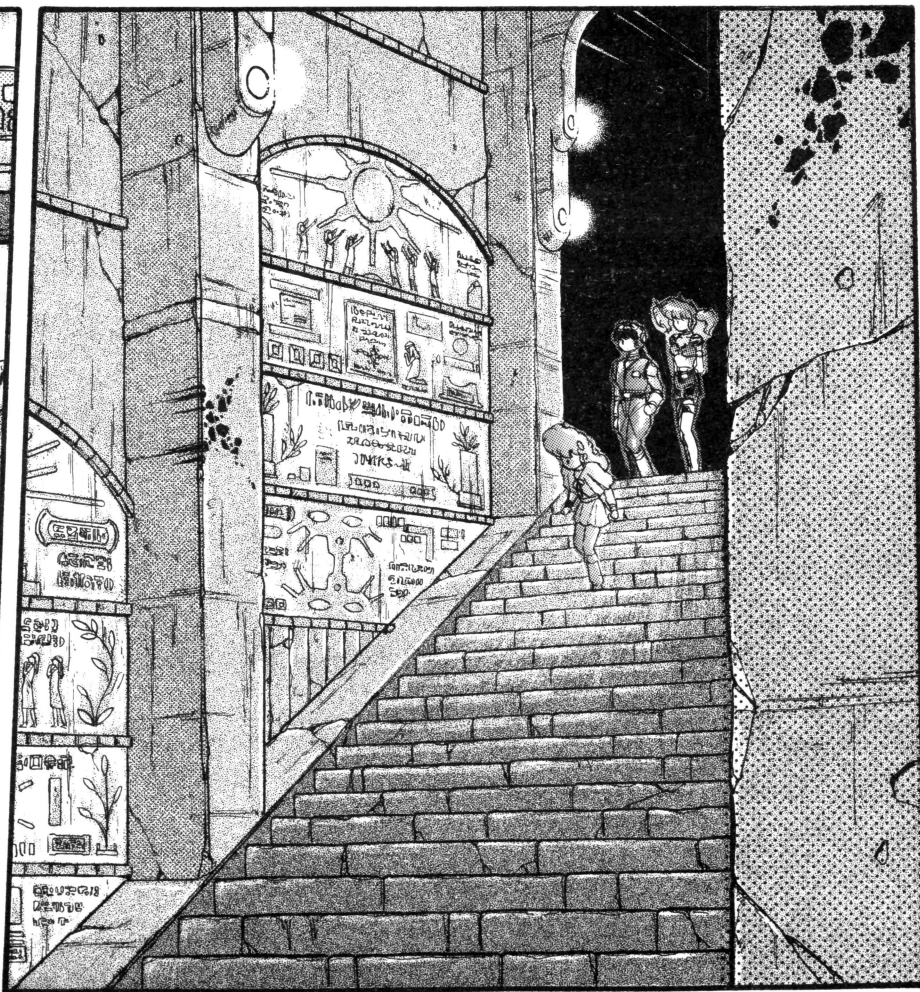
コズFAN通信

●シリーズの歴代主人公の名はユウ(夕)、バン(晩)、レイ(黎=夜明けの意)と続いてきました。ここで予言します。『4』の主人公はきっとアーサー(朝)です!(秋田県/佐藤英徳)

●リルという名にボクの父は妙に興味を示しています。(愛知県/ゲドーの手下)

●このコミックが単行本化される際は、やっぱり越智先生のおわびのページも収録されるのですか？（静岡県／〇嶋悟22歳、高山みなみFC会員）――よけいなお世話です、プンプン！（越智）●1＋1＝2、1－1＝レイ。おそまつ。（千葉県／他意はない牛田モー）

ユウ！
あの壁画を
見て!?

●ピックと聞いて、豚だと思った友人S。（福島県／桜桃太郎）●『3』ではニャンもシャワーを浴びたり湖で泳ぐのだろうか？（秋田県／ニャンの母A）●ボクはPCエンジンは持ってないけど、コミックのためにこの本を買っている物好きです。（東京／桜井善太）

やはり
グランキャリバーと
このゾラとは
何か関係が
あるのか・・？

じゃあ　あの
グランキャリバーを
手にした
戦士は・・！

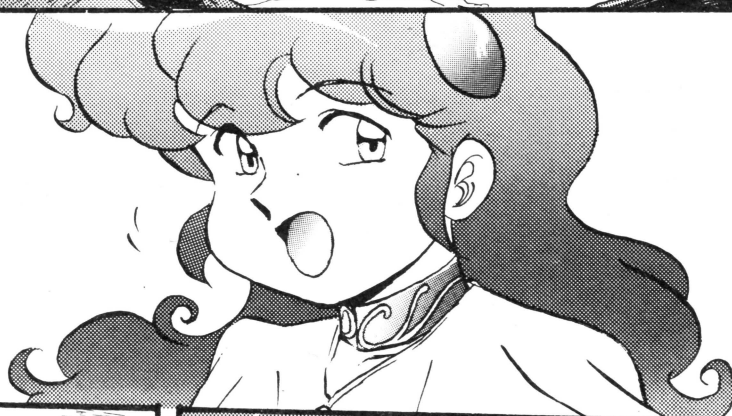
グラン
キャリバー!?

もーう！
ぐずぐずしてると
ホントに
置いてっちゃうわよ!!

コズFAN通信

●2回目のOVA化発表おめでとうございます。3回目の発表はいつですか？——冗談ですから怒らないで…。（静岡県／プロジェクト34）

●9月号を読んでて素直に感じたこと。「また、小原先生の仕事が増えている…」（鳥取県／やっぱり連れションは砂丘に限る）

さ　ここよ！
あの扉の向こうに
ジェシア様が
いらっしゃるの!!

え？
そ・・・
そんなこと
言ったって
・・・

あれは扉だけで
向こう側には
何もないじゃ
ないか・・・

じゃあ　なに！
私がウソついてるって
言うわけ!?

い・・・
いや・・・
決して
そういうワケじゃ
ないんだけど
・・・・

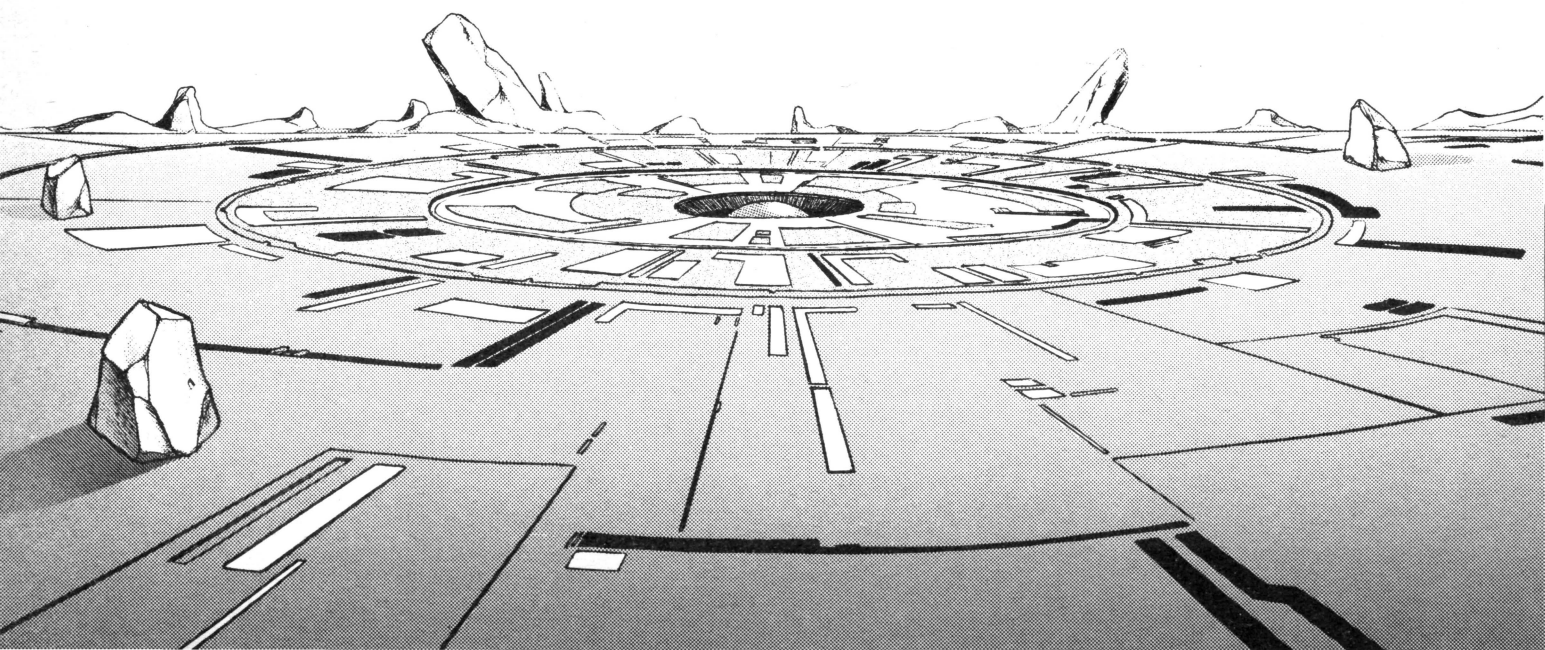
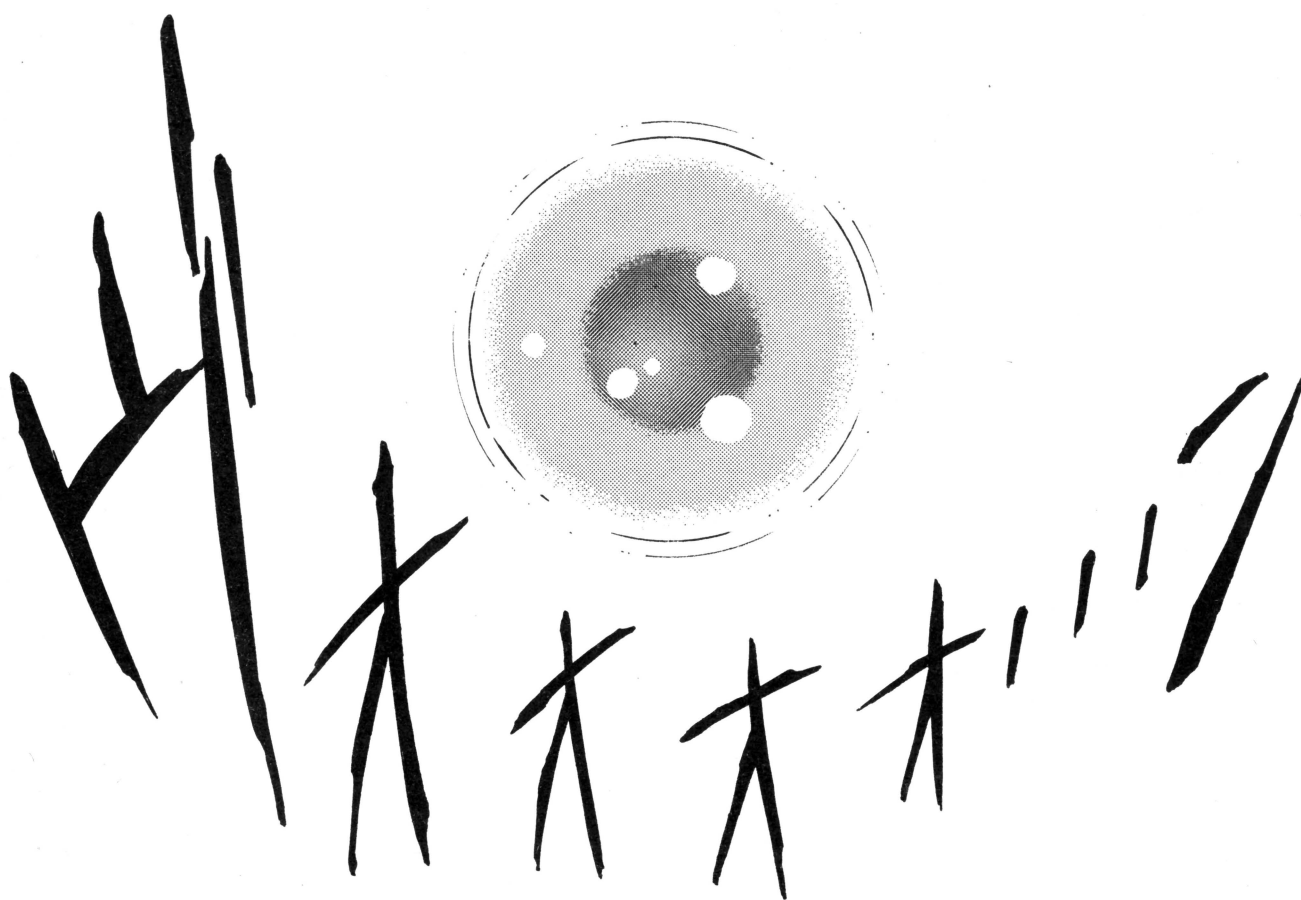
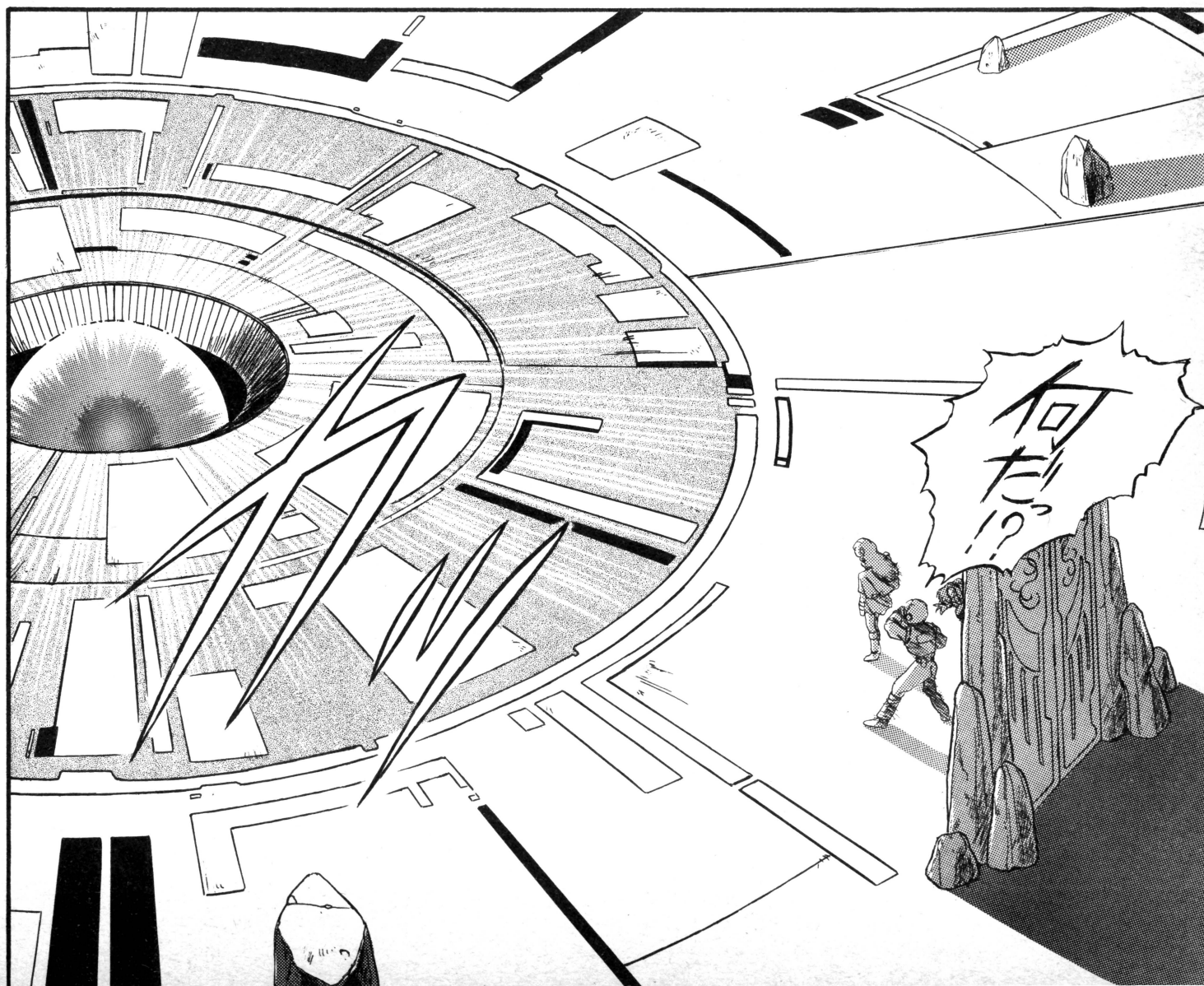
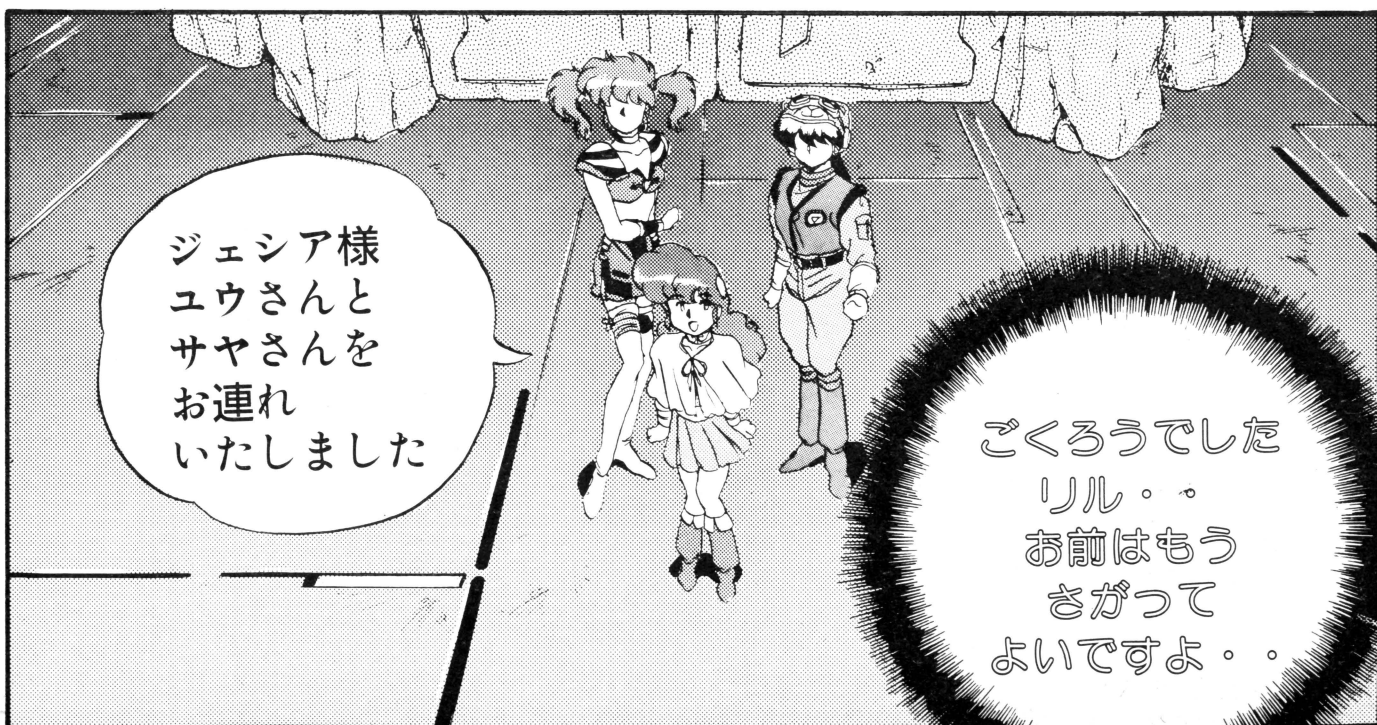
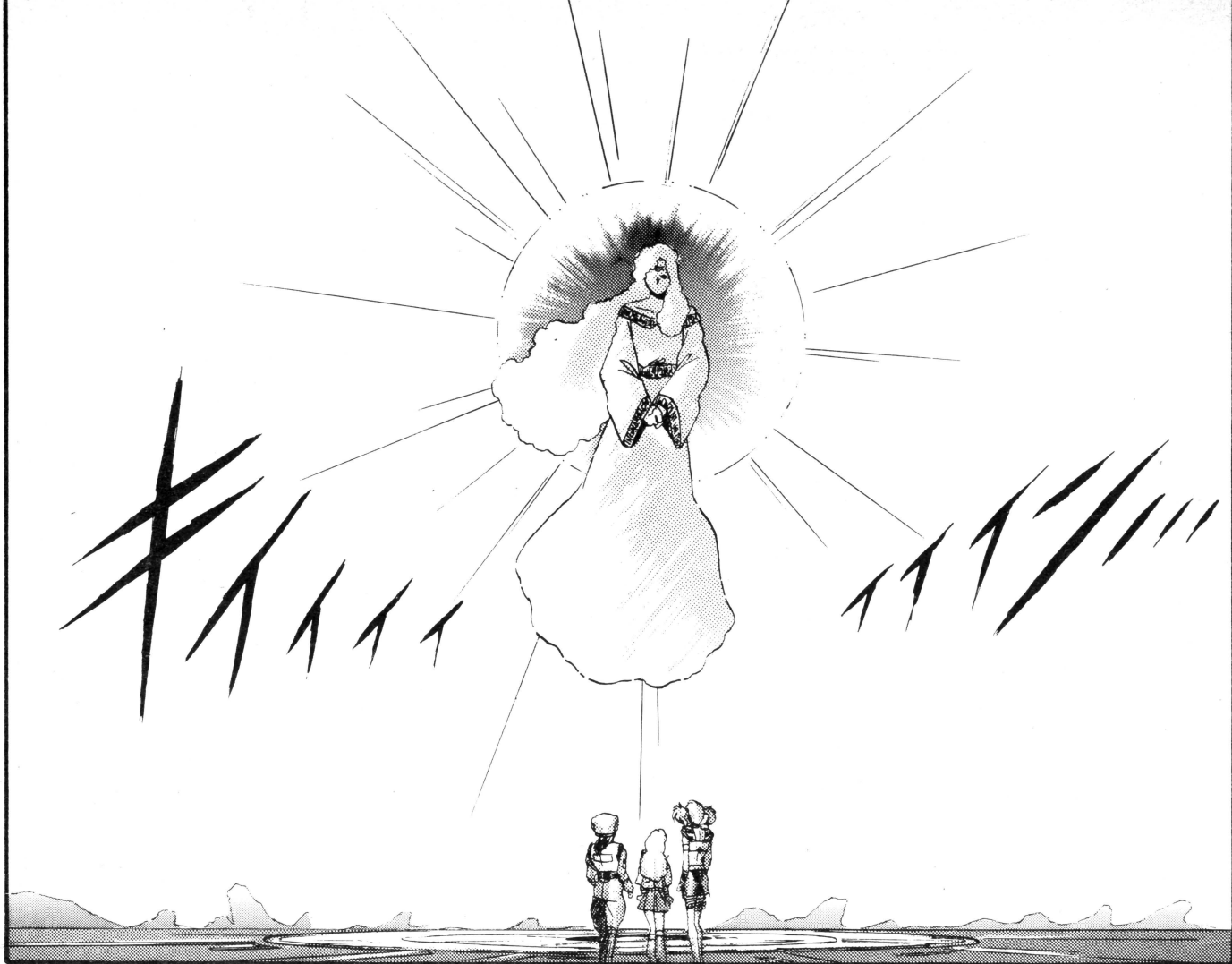
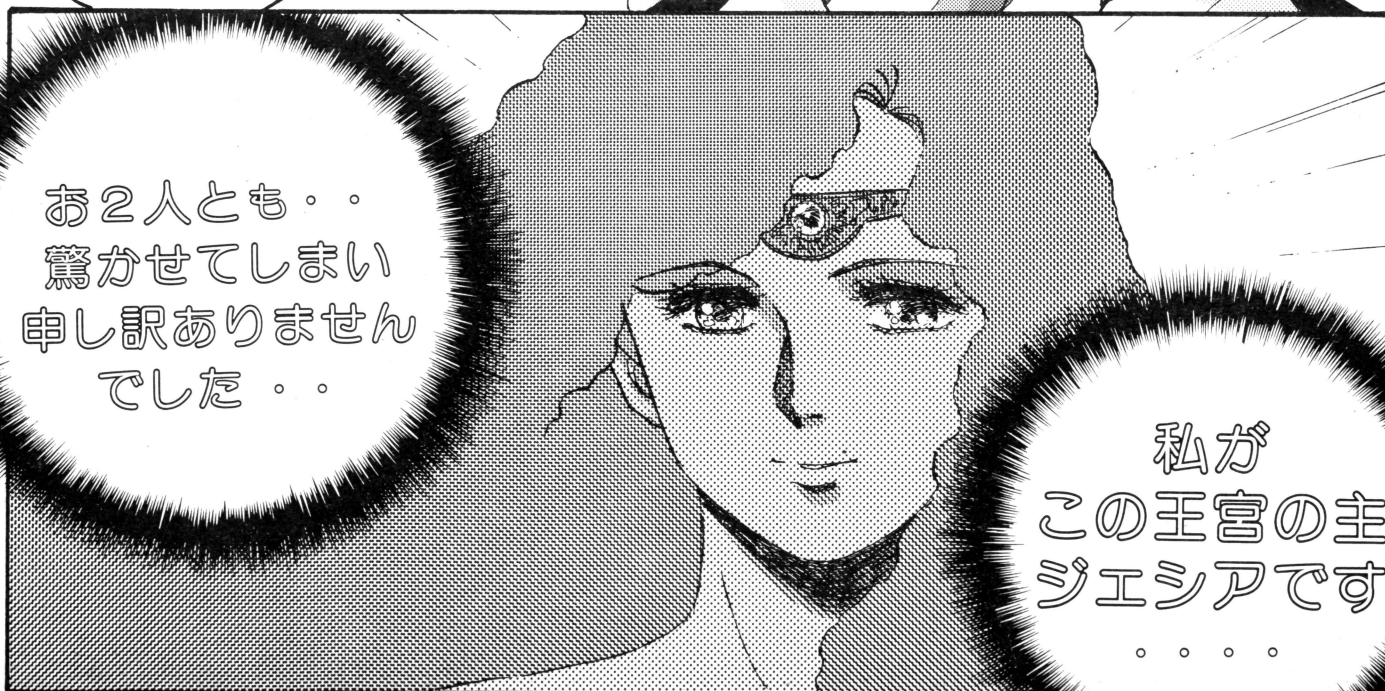
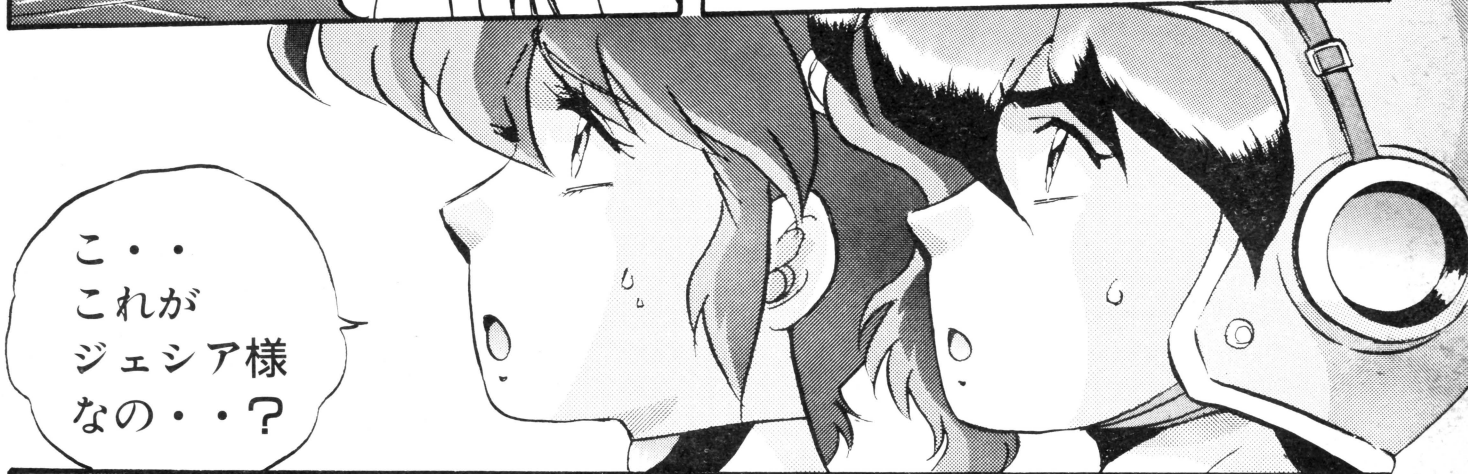
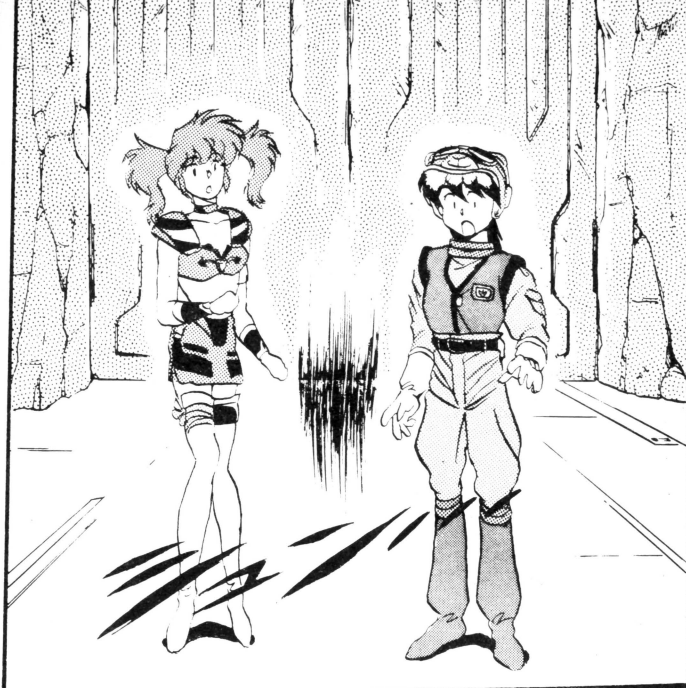
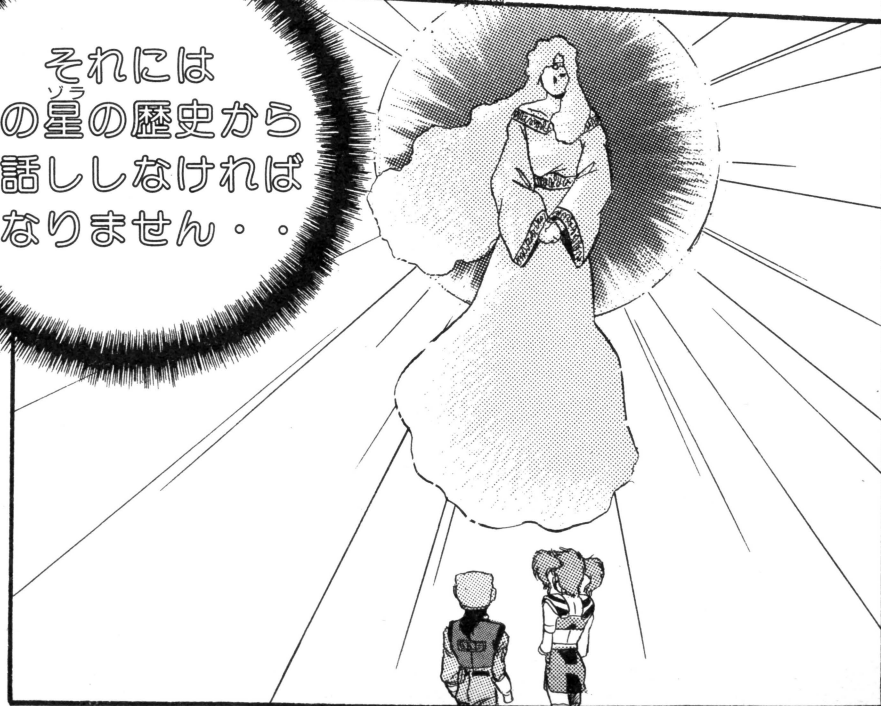
だったら
私を信じて
ついて
来なさいよね！
失礼しちゃうわよね

ギギギ・・・
んしょ！

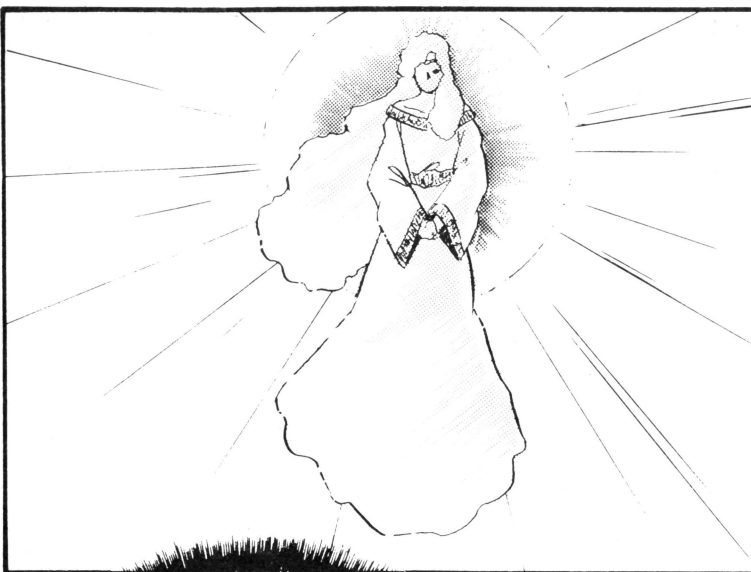
ビオオオオッ

こ・・
ここは!?
何だっ!?

キイイイイ
イイイン
ジェシア様
ユウさんと
サヤさんを
お連れ
いたしました
ごくろうでした
リル・・
お前はもう
さがって
よいですよ・・

はーい・・・
こ・・これがジェシア様なの・・？
お２人とも・・驚かせてしまい申し訳ありませんでした・・
私がこの王宮の主ジェシアです・・・・

ヒュウウゥ…
ここが・・？
王宮？
ジェシア様
教えてください！
私を　この星に
導かれた理由を!!
そして
我が血を
受け継ぐ者と
おっしゃった
その意味を！
それには
この星(ソラ)の歴史から
お話ししなければ
なりません・・

かつて　このゾラは
栄えた文明と
美しい自然の
調和のとれた
楽園とも呼べるべき
惑星でした・・

そう・・
あの日“あれ”が
宇宙から
落ちてきた
日までは・・！

モルガンの名を聞いて衝撃を受ける2人。まさかあの妖姫が…!?
実体をもたない
絶対悪ともいうべき
マイナスエネルギーの
宇宙怪物・・
その名は
モルガン！
!!
コズミック・ファンタジー act.11 おわり
次回は 惑星ゾラでの2人の
冒険が、ついに佳境を迎える。

インフォスクラム

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

Report 第30回アミューズメントマシンショー
多人数対戦型レースゲームが人気

ゲームメーカー各社の最新アーケードゲームが集う、アミューズメントマシンショー(AMショー)が去る8月27日〜29日、幕張メッセで開催された。今まで業界関係者以外の入場はできず、一般には禁断のイベント(大袈裟な…)だったのが今年は解禁。しかも、PCエンジンやメガドライブなど、コンシューマ関係製品も展示されるという異例づくしだ。

会場では、大型筐体ではセガの『バーチャレーシング』や、ナムコの『ファイナルラップ3』など、多人数対戦型のレーシーモノが人気を集めていた。「行けなくて残念」と悔しがっている人。せめてブース紹介記事を読んで、気持ちを静めてくれ。ただし、記事担当者(ネオジオユーザー)の独断(というより好み?)で選んだので、その辺はあしからず。

セガブースの目玉「バーチャレーシング」。4つの視点から好みの視点を選んでプレイ!

SNKブース
NEO・GEO普及、拡大なるか!?

ネオジオに全力投球のSNKブース。セガに並び、かなり広い規模で数多くのネオジオゲームが出展されていた。『ワールドヒーローズ』『龍虎の拳』などの対戦型格闘ゲームの登場、そのパワーにネオジオユーザー拡大の予感(がする)。

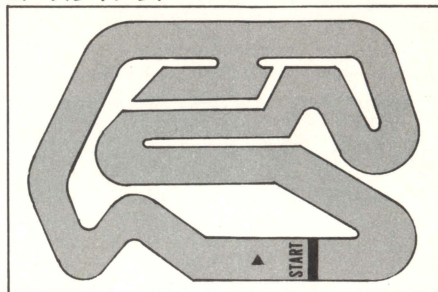
総容量102メガの対戦格闘アクション『龍虎の拳』だ

カプコンブース
『ストII』人気はどこまで続く?

相変わらずの『ストII』人気で、AOUショーに引き続き『ストIIダッシュ』の熱い対戦が繰り広げられていたカプコンブース。その『ストII』関連では、勝つと『ストII』キャラのカード(裏にバーコード付)が出てくるジャンケンマシンにも人気があった(と思う)。

バーコード付なので「バーコードバトラー」で対戦も可能。ドラム缶のカードが出てきたときは泣ける

Spot 鈴木亜久里監修・田宮模型提携「渋谷トップサーキット」
首都圏最大のラジコンコース登場!

昨今のレースブームに並行し、スケールモデルのラジコンカーが人気。"オモチャでしょ?"という人、そりゃ間違いよ。ディテールまで凝ったプラモデルばりの容姿も見事なら、全長400ミリ前後の車体が時速40キロでかっ飛ぶさまは、小僧、オトーサン問わず、虜(とりこ)にしてしまうド迫力/

かようにカッコイイRCカーであるが、問題は走行場所。とくに都内では人間様が6畳一間に住んでいるのに、時速40キロはねえ…。で、悩める子羊に朗報/ 渋谷東急百貨店の屋上に、首都圏最大の専用サーキットが開設したのだ。コース監修はあの鈴木亜久里選手で、レイアウトも本格的。RCショップも併設され、部品補充も安心だ。レンタカーの用意(大人1000円、女性、高校生以下800円)もあるので、気軽に体験してみては?

■場所:渋谷駅・東急東横店西館屋上 ■営業時間:10:00〜21:00(木曜定休) ■問い合わせ:渋谷トップサーキット ☎03-3477-4103

最大全長150mのウレタン特殊加工オンロードコース

コースレイアウト

コース使用料		大 人	高校生・女性	中学生以下
月〜金	デイタイム	2,000円	1,200円	800円
	ナイトタイム	2,000円 (金)は2,500円	1,200円 (金)は1,500円	
土・日・祝	デイタイム	2,500円	1,500円	1,000円
	ナイトタイム	2,500円	1,500円	

※渋谷トップサーキットのナイターは17:30からです。

News ワイドビジョン戦線を熱くする新機種？
「ゲームポジション」搭載TV登場

このほど日本ビクターから発売された28型ワイドビジョン「パノラマAV-28WX2」。なんとコレ、世界初のゲームポジション機能を備えたTVなのだ／ で、これでプレイするとどうなるかというと、①縦横比率9対16のパノラマモード画面で映像の迫力が超ワイドに、②重低音の迫力もグッとアップ、③ゲームステータスでギラつき映像も目にやさしい、などといった3大効果がある。さらに、これは少々おせっかいかもしれないが、遊び過ぎを知らせる時刻表示機能（1時間ごとに画面上に時刻を点滅）も付加されているのだ。

以上4つの効果（？）は、前面にあるボタンを1つ押すだけで同時に働く仕組みになっている。これで標準価格は税込26万円ナリ。このところ、各社から相次いでワイドビジョンTVがリリースされているが、価格的にも機能的にも（右下の仕様参照）これはお買い得と見た／ 何よりも、ゲームユーザーのコトを考えてくれてるのがGOODなのだよ。

レギュラーモード

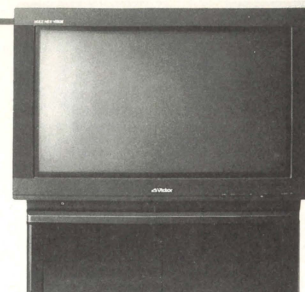
12（4）
9（3）

通常TVサイズの縦横比3対4で見るときはこのモードを選択。画面は22インチ

ズームモード

上下を少しトリミングして約116パーセントに拡大したモード。画面は25インチ

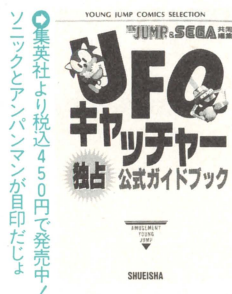
パノラマモード

25インチ画面の中心部分はそのままに、左右を伸ばしたモード。ゲーマー御用達

「パノラマAV-28WX2」の仕様

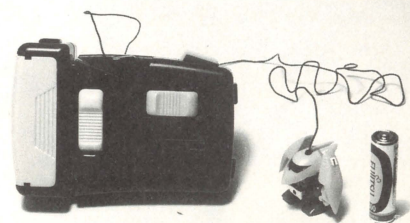
項目	仕様
受信ch	VHF(1〜12ch)、UHF(13〜62ch)、CATV(C13〜C35)、BS(1〜15ch)
ブラウン管	28型（アスペクト16：9／フラットブラウン管）
音声出力	10W＋10W（スピーカー×4）
本体寸法	71.6(横幅)×47.4(高さ)×54.3(奥行)cm
重量	42.1kg
接続端子	ビデオ入力3、モニター出力1（S1映像付)、S1映像入力2、検波入出力、AFC入力、ビットストリーム入出力、BSリターン入力、BS専用出力、光デジタルオーディオ出力、他

Books 『UFOキャッチャー独占公式ガイド』
真のキャッチャー名人を目指せ！

気がつけばン千円／ あのぬいぐるみには、なぜかソソられる…。

とまあ、依然ブーム醒めやらずといったクレーンゲーム。その火付け役、『UFOキャッチャー』シリーズの発売元セガと、ヤングジャンプ編集部が手を組んで、このたび強力なガイドブックを完成させた。内容は基礎知識から攻略法、アンパンマンやソニックなどぬいぐるみカタログはもちろん、『UFOキャッチャー』の歴史や制作秘話、さらにおススメのアミューズメント施設紹介という充実ぶり。「全然、取れない」とお嘆きのアナタ。これで基礎を固めてみては？

集英社より税込450円で発売中！ ソニックとアンパンマンが目印だじょ

Goods コントローラーで動く、動く〃
超ミニ・ロボット、M³（エムスリー）

バンダイから超ミニサイズのロボットが登場／ なんと全高約30ミリのボディで2足歩行、左右旋回、ステップウォーク（両足揃え歩行）までできるというんだからオドロキ／ コイツの名はM³（エムスリー）。マイクロ・ムービング・マシンの頭文字をとったもの。コンパクトなコントローラーに本体を分解して収納できるから持ち運びも自由自在。学校で友だち同士、プロレスやサッカーなんておもしろそうだよね。センセイに見つかっても知らないけど…。■問い合わせ先：バンダイ ☎03-3847-5116

チョコマカと良く動く。一式そろって税別2500円ナリ

News 『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』『イース 天空の神殿』
PCエンジンの2大RPGがOVAに！

魅力的なキャラクタで根強い人気を誇る2大RPGがOVAになった／

まず『〜英雄伝説』はゲームの第1章を全2巻で構成。キャラクタデザインを一新し、主人公セリオスは熱血野郎に変身。必殺技「こっぱみじん斬り」をひっさげてエネルギッシュに暴れまくる。一方『イース 天空の神殿』は、ゲームの「II」を全4巻で構成。主人公アドルが、天空に浮かぶ国「イース」で繰り広げる物語をファンタジー色豊かに描く。

ここでお知らせ。声優をゲストに迎え、『イース〜』第1話の上映などを行うイベントが開催されるぞ。■日時：11月3日＝名古屋港湾会館（地下鉄名古屋港駅下車徒歩3分)、11月15日＝大阪市立労働会館（地下鉄中央線森ノ宮駅下車徒歩1分)、11月28日＝東京天風会館（地下鉄有楽町線護国寺駅下車徒歩1分） ■応募方法：往復はがき使用〈往信用〉裏：自分の住所、氏名、年齢、職業、電話番号、希望会場名と、「PCエンジンFANを見た」と記入 表：〒162東京都新宿区牛込郵便局止メOVAイース・イベント事務局〈返信用〉表：自分の住所、氏名を記入 ■締め切り：名古屋10月17日、大阪10月24日、東京11月5日 ■発表：それぞれのイベント開催日1週間前までに、応募者全員に連絡

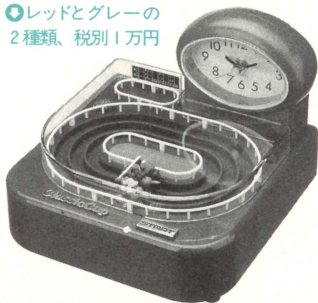
『〜英雄伝説』はキングより10月21日発売。5800円（税込）

『イース〜』第1巻はキングより12月16日発売。5800円（税込）

●「NECパソコンフェア'92 知求大探険」が今年も開催される。■日時、場所：東京＝10月29日（木）〜31日（土）、幕張メッセ、大阪＝12月11日（金）〜12（土）、インテックス大阪、名古屋＝12月18日（金）〜19日（土）、中小企業振興会館（吹上ホール）。すべて入場無料 ■問い合わせ：NEC HOTLINE事務局 ☎03-3798-6331

Goods からくり時計「クラシックカップ」
ファンファーレとともに自宅で競馬!?

賀来千香子と柳葉敏郎のCM、オグリキャップと武豊フィーバー。バブルが弾けたって関係ナシ。おやじギャルに始まり、今や大学生やフツーのOLまで熱狂する競馬ブームなのだ。そして登場したのが、からくり時計「クラシックカップ」／ 毎正午ごとに特別重賞レースのファンファーレが時を告げ、草競馬のメロディにのって3頭の馬がランダムに走り出す。一方、夜は静かに眠れるスリープスイッチ付き。レースはボタンひとつでいつでもスタート／ 18歳未満、学生もOKの競馬なのだ。

⬇レッドとグレーの2種類、税別1万円

■問い合わせ先：学習研究社ホビー・カルチャー部 ☎03-3493-3343

Report ゲームミュージック・フェスティバル'92
その日、青年館はGMで燃えた!?

今年も恒例のGMイベントが8月22～23日に日本青年館で開催された。

初日はハードロック系のJ.D.K. BAND、ラッパーがいてヒップポップなGAMADELIC、そして去年は参加しなかったテクノ系(?)ZUNTATAの3組が出演。バンドのジャンルが見事にバラバラの(笑)、バラエティ豊かなステージだった。

一方、2日はアルフ・ライラ、矩形波倶楽部、S.S.T.BANDのフュージョン系3組が出演。ラストの3バンド合同セッションは多分フュージョン系の曲だろう、なんて思って待ち構えていたら、予想どおりカシオペアの「ギャラクティカ・ファンク」を熱演。そういえば、矩形波の船橋氏は「僕たちは死ぬまでフュージョンを演(や)ります／」なんて叫んでたし、同じく矩形波の森本ゆきえ嬢の超ミニスカもハートにズッキンコ//なかなか熱いステージだった。

⬅初日のセッションはボーカル曲をやった

なお、このライブのCDは10月21日、ポニーキャニオンから発売される。

School ゲーム業界のプロパーを目指せ／
人材養成スクール2校が募集開始

ゲーム業界へリクルートをお考えの人に、2つの人材養成スクールの来年度の募集要項をお知らせしよう。

まずは、ハドソンが開校した「ハドソンコンピュータデザイナースクール」（札幌市北区北9条）から。こちらは全日と専門課程の2コースが設けられている。養成期間1年の最初の3カ月を基礎カリキュラム学習におき、その後ゲームのプランニング、プログラミング、グラフィックデザイン、アニメーション、プロデュースなど5つの専攻課程を順次学んでいくのが全日コース。5つある専攻課程の教科から1つを選び、その教科のみを年間を通じて学んでいくのが専門課程コースだ。なお、推薦制度、特別奨学生制度も設けてあるとのこと。説明会の日程も含めて、詳細は下記問い合わせ先まで。

⬆「ヒューマンクリエイティブスクール」のサウンド課程コースの授業風景

一方、ヒューマンが運営する「ヒューマンクリエイティブスクール」（東京都武蔵野市吉祥寺）は2年制。初年度はコンピュータゲームの開発全般に関わる基礎的な知識と技術を身につけ、2年度からはデザイン課程、サウンド課程、プログラム課程の3つの専門コースに分かれて学習していく。こちらも新聞奨学生制度、マンション・アパート提携制度、ローン制度などもある。説明会の日程は下記問い合わせ先まで。

ハドソンコンピュータデザイナーズスクール
募集定員：全日制コース40名、専門課程コース60名
養成期間：平成5年4月15日～同6年3月31日
願書受付期間：平成4年10月1日～同5年3月31日
問い合わせ：011-747-4622（同スクール）

HUMAN CREATIVE SCHOOL

ヒューマンクリエイティブセンター
募集定員：2年制課程300名
養成期間：平成5年5月6日から2年間
願書受付期間：平成4年9月1日～同5年3月20日
問い合わせ：0422-22-1171（同スクール）

Cinema 映画『プリティ・リーグ』『ランブリング・ローズ』
今秋は、女性監督作品に注目だ／

今秋10月に公開される映画の中で、女性監督作品2本を紹介する。

まず『プリティ・リーグ』。全米各誌が「今年最高に賑やかで、最高に気分が良く、最高に楽しい」などと絶賛する言葉を、そのままここで伝えたいような作品。とにかく文句ナシでおもしろい。監督は『ビッグ』や『レナードの朝』のヒットメーカー、ペニー・マーシャル。16人のヒロインはルックス、演技力に加え、運動能力も重視したうえでの多彩な顔ぶれ。『テルマ&ルイーズ』のジーナ・デイビス、『ハートブルー』のロリー・ペティ、スーパースターのマドンナなど。また、野球監督役には『ビッグ』のトム・ハンクスが好演している。

一方、『ランブリング・ローズ』はマーサ・クーリッジ監督。あるがままの自然体で生き、あふれる愛をもって本当に愛する人を探してさまよう女性の魅力を『ワイルド・アット・ハート』のローラ・ダーンがみずみずしく演じる。少年が語る初恋という形を取りながら、ノスタルジーに流されないのは女性監督だからこそなせた技か。

ランブリング・ローズ

13歳の少年の初恋は家政婦としてやってきたローズ。保守的なアメリカ南部で、彼女はその素直さゆえに騒動を巻き起こすが、一家の深い愛情に支えられながら真に愛するMr．ライトを探し求める様が、少年の目を通して描かれる。

プリティ・リーグ

第2次世界大戦中、選手不在の野球界を守るべく登場した全米女子プロ野球リーグ。華麗なプレイで短くも輝ける一瞬を駆け抜けた彼女たちの姿を生き生きと描く。実録女性リーガーたちのパイオニア精神に感動を覚えずにはいれない。

●東京・六本木のアイビスホテルビルに都市型としては国内最大規模のアミューズメント施設「六本木GIGO（ギーゴ）」がオープンした。1F～4Fがアミューズメント施設で、メダルゲームを主体にしたプレイゾーム（18歳未満の入場禁止）。『バーチャレーシング』『R-360』など大型体感マシンも豊富だ。■問い合わせ：六本木GIGO ☎03-5474-0787

News
日記を書いて、富士通パソコンをもらおう！
「2035年空想日記大賞」大募集

43年後の6月20日、何してる？(ゲートボール、なんて言わないで／)。

実はこの日、富士通が創立100周年を迎える。それを記念して募集されるのが「2035年空想日記」。大賞作品には富士通パソコンFM-TOWNS+30万円(1名)、入賞作品には富士通ワープロOASYS+10万円(10名)という豪華さだ。審査員は作家の村松友視氏、エッセイストの高橋章子氏、アーティストの日比野克彦氏の3名で独創性、想像性、ユニークさを基準に審査。発表は'93年元旦、和田誠氏のイラストをつけて全国主要新聞広告にて掲載。■作品規定：日記形式の文章、400～1200字(ワープロ可) ■応募方法：封書に作品と、住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号を明記 ■締め切り：'92年10月20日必着 ■宛先：〒100-91東京郵便局留置 2035年空想日記大賞P-8係 ■問い合わせ先：2035年空想日記大賞事務局 ☎03-3291-8581

未来から送られてきたんだ。どれどれ読んでみよう。面白そうだぞ。

DIARY 2035

和田誠氏のイラスト。元旦の新聞が楽しみ!?

Books
ファン必見／『PCコミックワールド』
PCエンジンだけのマンガが出た

いま、ちまたに氾濫(はんらん)しているゲームコミック。でも、ほとんどファミコン関係ばかりで、PCエンジンソフトの漫画は少なかったよね。そんな状態を嘆いていたPCエンジンフリークのキミ／ とってもうれしいニュースだヨ。英知出版より『PCコミックワールド』っていうコミックが発売されたんだ。その名の通りPCエンジンオンリーのゲームコミック!! 表紙イラストはあの『モンスターメーカー』で有名な九月姫が担当、PCエンジン特有のキャラのみが誌面狭しと暴れまくる(?)、ファン必見のコミック誌だ。創刊されてから人気も高く、なかなか手に入れにくいとか…。これからは隔月、奇数月中旬ごろに発売される予定だ。■問い合わせ先：英知出版 ☎03-3356-4431

9月16日に発売された人気爆発のVOL.2!! 定価780円(税込)

People
テイチク移籍第1弾CDシングル発売
寺尾友美チャンにインタビュー!!

今月のゲストは寺尾友美チャン。8月は約1カ月間、ミュージカル『ピーターパン』の公演を終え、都内レコーディングスタジオに入っていた。

――ミュージカル初出演の感想を。

「とても勉強になったし、楽しかった」

――今度の曲はどう？

「今回は（テイチクに）移籍第1弾シングルで、また違うなあ…と」

――今までの曲とは雰囲気が違う？

「今までは明るく元気というイメージの曲が多かった。今度は少し大人っぽくて、等身大という気がします」

――少しオトナになったんだ？

「10代最後ですし、大人の女性に憧れます。だからスゴク気に入っている。この曲を聴いて、そんな女のコの気持ちをわかってもらいたいなあ」

――ところで、ゲームなんてする？

「ファミコンとスーパーファミコンを持ってるけど、最近はあまり遊ぶ時間がなくて…。昔は『ロードランナー』とか『スーパーマリオ』なんか自分で買ってきて遊びましたヨ」

――昔、アニメ『ガンバとカワウソの冒険』の主題歌を歌ってたね。

「アニメの吹き替えもおもしろそう、なんて思いました。機会があればいろんなコトしてみたい。ゲーム関係のコトでお会いできるかもしれませんし、そのときは応援してください」

寺尾友美チャンといえば、大胆な水着、セクシーな女のコというイメージがあるけど、素顔はやっぱり19歳の女のコ。質問に答えているときの真剣な表情、大きな瞳が印象的だった。今後、写真集（10月発売）の撮影のためにハワイへ。11月中旬にはビデオクリップ、12月にはアルバムをリリース予定。がんばってネ♡

寺尾友美プロフィール

'73年1月23日生まれ。水瓶座。身長158cm、血液型A型。'89年CFデビューし、'90年には『Touch Me』で歌手デビューした。趣味は洋画鑑賞。今年8月ミュージカル初出演。『ピーターパン』でウエンディ役をつとめた。

CDシングル「好きだったのに」は、テイチクより10月21日発売、税込1000円

今月のプレゼント

メーカー各社のご厚意により、プレゼントをご提供いただきました。欲しい人はハガキに希望するプレゼント番号と、住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号を明記のうえ下記まで。締め切りは10月30日必着、発送をもって発表とします。締め切りをすぎたもの、プレゼント番号が書いていないものは無効になるのでご注意／ ドシドシ応募してネ!!

あて先

〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN編集部
11月号インフォ・プレゼント係

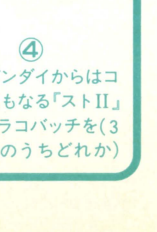
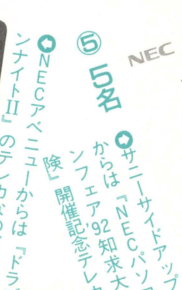
① 3名 『ゲームプレイヤーコミックスVOL.6』をテクノグラードから

② 3名 寺尾友美チャンのサイン色紙♡ 普通は買えないモノだから（当たり前か？）、これは貴重だゾ

③ 5名 NECアベニューからは『ドラゴンナイトII』のテレカなのだ!!

④ 10名 バンダイからはコマにもなる「ストII」キャラコバッチを(3種類のうちどれか)

⑤ 5名 サニーサイドアップからは「NECパソコンフェア'92知求大探険」開催記念テレカを

CD

すぎやまこういち 交響組曲「ドラゴンクエストV」天空の花嫁

10/21発売 アポロン 3600円（税込）

ついに発売されたスーパーファミコンソフト『ドラゴンクエストV　天空の花嫁』のＢＧＭで構成された２枚組アルバム。１枚は作曲者すぎやまこういち自らが指揮を務める、ＮＨＫ交響楽団による演奏。ドラクエファンのみならず、クラシックファンにも満足のゆく出来ばえとなっている。もう１枚は、中村光一がゲームのオリジナルサウンドでサウンド・ストーリーを構成。また、オリジナルステッカーやアイロンプリントなどのお楽しみ４大特典もあるぞ。

ドラゴンナイトII PCエンジンワールド

10/21発売
NECアベニュー
2800円（税込）

パソコンからＰＣエンジンに移植され、高い評価を得た「ドラゴンナイトII」。これはそのＰＣエンジン版のオリジナル・サウンドトラックだ。このシリーズ恒例の豪華特典は、30cm×30cmの原画ピンナップ。

交響詩ドラゴンスレイヤー ～英雄伝説～ Vol.2

10/21発売
キング
3000円（税込）

好評を博した『交響詩ドラゴンスレイヤー　～英雄伝説～』の第２弾。前作に引き続き、寺嶋民哉アレンジによるフルオーケストラだ。あの冒険ファンタジーの世界が、壮大なシンフォニーとなってよみがえる。

アクスレイ

10/21発売
キング
2800円（税込）

『アクスレイ』は、コナミがスーパーファミコンにはじめて放つオリジナル・シューティング！　そのオリジナルサウンド全曲に加え、ＭＩＤＩアレンジによる演奏も収録。コナミファンにはたまらない１枚だ。

世に万葉の花が咲くなり サザンオールスターズ

10/21発売
ビクター音楽産業
3000円（税込）

サザンオールスターズとしては通算10枚目にあたる、記念すべきオリジナルアルバム。いつも新鮮で刺激に満ちた音楽を創りだすサザン。全16曲合計73分、ファンの期待にこれでもか、とばかりに応える力作。

三島たけし オリジナルアルバム ツレちゃんのゆううつ

9/18発売
ポニーキャニオン
2800円（税込）

週刊ヤングジャンプで連載中の人気漫画『ツレちゃんのゆううつ』のイメージアルバム。かしぶち哲郎、羽毛田丈史（ユーフォリア）による音楽のほか、ＣｏＣｏの羽田恵理香が歌うイメージソングを３曲収録。

恋愛小説 宇都美慶子

9/26発売
ポリドール
3000円（税込）

ハートフルで透明感のあるヴォーカルが魅力の、宇都美慶子の４枚目のアルバム。収録された11曲は、「11の短編からなる恋愛小説」として構成されており、歌詞カードも詩集のように楽しむことができる。

Video

ストリートファイターIIダッシュ ～究極奥技編～

9/18発売 ポニーキャニオン 4800円（税込）

ゲームセンターで最強の人気を誇る『ストリートファイターIIダッシュ』を、月間ゲーメストの天才プレイヤー軍団が完全攻略。そのポイントをあますことなく伝授する。「華麗なる必殺技」「珍プレー＆好プレー」などをまじえつつ、死闘の模様をプロレスラー大仁田厚氏を迎えて実況中継。また、スーパーファミコン版『ストリートファイターII』のテレビＣＭも収録。

幻想叙譚 エルシア（序の譜）

10/23発売
日本ビクター
4800円（税込）

伝説の船〝エルシア〟をめぐって繰り広げられる、ヒロイックファンタジー。神の怒りによって〝エルシア〟を復活させようとするメガロニア軍と、それを阻止する７人の若者の戦いを描く。

超時空要塞マクロスII④ 「マルドゥーク・ディスオーダ」

9/24発売
バンダイ
4800円（税込）

テレビ版の続編にあたるＯＶＡの第４弾。敵新鋭メカ〝ギガメッシュ〟と、シルビーの駆る〝バルキリーII〟の息詰まるドッグファイトが展開。そして イシュタルの知った「歌」の秘密とは？

スタートレックVI 未知の世界

10/23発売 ＣＩＣビクター 1万6000円（税別）

壮大なスペースオペラ『スタートレック』シリーズの完結編。今回の物語は、地球連邦とクリンゴン星という、２つの大きな勢力の緊張関係の終えんを背景に展開。カーク艦長率いるエンタープライズ号は、和平交渉を進めていたクリンゴンの最高責任者ゴルコンの乗る戦艦クロノス・ワンの護衛を務めていた。ところが、そのエンタープライズ号からビームが発射され、その混乱の中でゴルコンが死亡。カークは逮捕され、流刑惑星に送られてしまう。残されたスポックたちはカークを救い出すべく、事件の真相を追求する…。

片山右京 F-1 CHALLENGE SPIRITS

9/18発売
ポニーキャニオン
3800円（税込）

中嶋悟が去った後の日本のF-1人気を、鈴木亜久里とともに支える日本人ドライバー、片山右京。彼のサーキットでの表情やプライベート、そのほか関係者たちへのインタビューなどを満載。

機動警察パトレイバー 「CONCERT TOUR'92」

9/24発売
バンダイ
5800円（税込）

今年５月に行われた『機動警察パトレイバー』のライブコンサートを収録。ＢＧＭの作曲者川井憲次自ら率いる19名のバンドによる、熱狂のステージ。楽屋裏がのぞけるメイキングも収録。

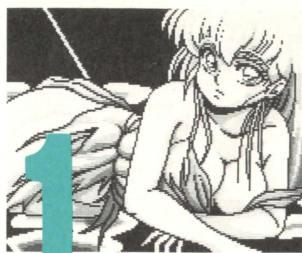
はみだし情報 宇都美慶子のアルバム『恋愛小説』中の一曲、「Call Me Up」がタカラ『ジェニーちゃん人形』のＣＭ中でオンエアー中だ。また、これから秋に向けて学園祭にもどんどん登場する予定。11月２日の日本大学をはじめ、数カ所でライブを予定しているゾ。詳しい問い合わせは、☎03-3407-8779　オフィスタッチまで。

PC ENGINE 最新データバンク DATA BANK

PCエンジンソフトの最新売れ行き動向と、読者アンケートによる「前人気」「移植希望」データを速報でお伝えする当コーナー。月間売り上げチャートは今月も首位が入れ代わり、前回1位だった『ロードス島戦記』は、圏外に急落下してしまった!!

7月30日▶8月28日発売の新作

7月31日（金）ザ・キックボクシング
7月31日（金）ボナンザブラザーズ
8月7日（金）SNATCHER Pilot Disk
8月7日（金）ドラゴンナイトII
8月7日（金）パワーリーグ5
8月10日（月）クイズの星
8月28日（金）ベイビー・ジョー

MONTHLY HIT CHART 月間売り上げBEST10（7月30日▶8月28日）

1 ⬆「ドラゴンナイトII」は9月30日に再販も決定！

2 ⬆「SNATCHER」は低価格が貢献した？

前回	ソフト名	ポイント	メーカー名	ジャンル 媒体	発売日 価格（税別）
初	1 ドラゴンナイトII	397	NEC アベニュー	ロールプレイング CD	'92年8月7日 7400円
初	2 SNATCHER Pilot Disk	205	コナミ	アドベンチャー CD	'92年8月7日 1500円
13	3 ボンバーマン	161	ハドソン	アクション Hu	'90年12月7日 5700円
初	4 クイズの星	149	サン電子	クイズ CD	'92年8月10日 6800円
20	5 SUPER桃太郎電鉄II	142	ハドソン	ボードゲーム Hu	'91年12月20日 6800円
初	6 パワーリーグ5	136	ハドソン	スポーツ Hu	'92年8月7日 6800円
18	7 トップをねらえ！ GunBuster VOL.1	128	リバーヒルソフト	アドベンチャー CD	'92年6月25日 6800円
初	8 ボナンザブラザーズ	98	NEC アベニュー	アクション CD	'92年7月31日 6800円
8	9 天外魔境II卍MARU	47	ハドソン	ロールプレイング CD	'92年3月26日 7800円
10	10 STARパロジャー	44	ハドソン	シューティング CD	'92年4月24日 6800円

※表中のポイントは、複数の調査対象店から得た各ソフトの売上本数に、一定の係数を掛けて算出したものです。

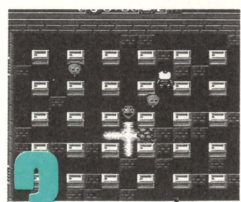
Hit Chart Voice

『ドラゴンナイトII』ブッチ切りの首位

9月号では、『トップをねらえ！ GunBuster VOL.1』が初登場で1位にランクされたが、10月号では圏外18位に。代わって『ロードス島戦記』が初登場で首位にたったが、この11月号では圏外16位に急落下し、再び代わって『ドラゴンナイトII』が初登場1位の座を占めた。ここ3カ月は、毎月トップが入れ代わり、前月のトップが翌月は圏外に落ちるという下剋上のような激しいチャート展開を見せている。こうした傾向は、前人気の高いソフトが発売後、すぐ完売状態になったときに見られるものだ。品切れで発売直後に店頭から消えてしまうため、本チャートのように月間単位で集計をしている場合、圧倒的トップにたったソフトが翌月突然ベスト10から消えてしまうことは多々あること。順位だけをとって見れば、『ロードス島戦記』の店頭人気が急速に冷えてしまったかのような印象を受けるが、その実は発売後数日で完売してしまうほどの人気ぶりだったのだ。

3 ⬆7月9日に再販された「ボンバーマン」

また、今月は新作ソフトが5本と、いつもに比べ少なかったが、旧作の『ボンバーマン』や『SUPER桃太郎電鉄II』、そして『トップをねらえ！』の3本はいずれも再販によるチャートインだ。

来月は9月発売の超目玉ソフト『コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ』が登場する予定。またもや首位が入れ代わるのか!?

来月の注目ソフトはコレだ!!

⬆「コズミック3」はどこまでポイントを伸ばすか!?

前人気 BEST10

『銀嬢伝』2位へと大躍進！

前回まで首位にいた『コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ』がリリースされたため、今月は『モンスターメーカー』が2位以下に大差を付けて順当勝ち。そして2位には発売間近い『銀嬢伝』が大躍進でランキング。同じく『SNATCHER』も3ランクアップした。今月は初登場のタイトルはゼロ。『ファイプロ3』と『ザナドゥ』がベスト10入りしている。

順位	前回	ソフト名	メーカー名	得票	開発状況	コメント
1	2	モンスターメーカー　闇の竜騎士	NECアベニュー	204	90%	開発は順調に進行中だが、もしかしたら発売日が延びる可能性も…。
2	6	銀河お嬢様伝説ユナ	ハドソン	139	90%	マスターもアップして、残るは10月23日のリリースを待つのみだ。
3	3	天外魔境III（仮称）	ハドソン	111	?%	今月もお伝えできる新たな情報はない。ノーコメント状態は続く…。
4	4	イースIV	ハドソン	108	0%	案外早く紹介できるかもしれない。しかし開発状況0%は変わらず。
5	5	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	ハドソン	105	50%	12月23日に発売日も正式に決定し、順調な仕上がりを見せている。
6	9	SNATCHER	コナミ	102	100%	発売日は『銀嬢伝』と同じ10月23日に決定。ここにきて人気急騰中。
7	8	らんま½　打倒、元祖無差別格闘流！	日本コンピュータシステム	96	100%	開発も完全に終了し、あとは10月2日のリリースを待つのみの状態。
8	16	ファイヤープロレスリング3 Legend Bout	ヒューマン	73	100%	ほぼマスターアップしているが発売は10月30日から11月13日に変更。
9	7	サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	47	50%	斬新な演出効果を模索し、鋭意開発中。システム面はほぼ完成済み。
10	15	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	45	30%	続々と画面写真が公開され出した。年内発売も十分に期待できそうだ。

移植希望 BEST10

『ドラクエV』上昇気運に！

『プリンセス・メーカー』の猛追を振り切り、『ストIIダッシュ』がさらに得票を伸ばして首位をキープ。これで3カ月連続のトップに。9月27日に発売されて話題の『ドラクエV』は、9月号9位⇨10月号7位⇨今月5位と確実にチャートを上昇。また前回6位の『ドラゴンナイトIII』のPCエンジン移植が決定したこともあり、今月久々に初登場タイトルが2本入った。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	得票
1	1	業務用　ストリートファイターIIダッシュ	アクション	266
2	4	パソコン　プリンセスメーカー	シミュレーション	201
3	2	メガドライブ　聖魔伝説3×3EYES	ロールプレイング	138
4	3	パソコン　エメラルド・ドラゴン	ロールプレイング	124
5	7	スーパーファミコン　ドラゴンクエストV　天空の花嫁	ロールプレイング	53
6	8	スーパーファミコン　ファイナルファンタジーIV	ロールプレイング	42
7	10	スーパーファミコン　ドラゴンボールZ　超サイヤ伝説	ロールプレイング	39
8	5	業務用　ストリートファイターII	アクション	33
9	初	パソコン　フォーチュンクエスト	ロールプレイング	27
10	初	スーパーファミコン　ファイナルファンタジーV	ロールプレイング	20

『コズミック3』に代わり、ついに首位にたった『モンスターメーカー』

9月号9位⇨10月号6位、そして今月2位へと『銀嬢伝』は大ジャンプ！

ゲーム成績表 BEST20 〈ロールプレイング編〉

『ロードス島戦記』9位で大健闘！

今回はゲーム成績表の中からロールプレイングゲームだけを抽出して20位までのランキングを出してみた（タイトルの後にある丸カコミ数字は全395本中の総合順位）。話題の新作『ロードス島戦記』と『ドラゴンナイトII』が共に好位置で健闘している。

順位	ソフト名	ポイント
1	天外魔境II卍MARU①	27.921
2	イースI・II③	26.251
3	桃太郎伝説II④	26.224
4	天外魔境ZIRIA⑥	25.672
5	ラストハルマゲドン⑩	25.257
6	ドラゴンスレイヤー英雄伝説⑪	25.243
7	桃太郎伝説ターボ⑭	24.884
8	イースIV ワンダラーズフロムイース⑰	24.629
9	ロードス島戦記⑳	24.422
10	エグザイル 時の狭間へ㉖	24.225
11	ドラゴンナイトII㊷	23.674
12	弁慶外伝㊺	23.530
13	BURAI 八玉の勇士伝説㊻	23.448
14	凄ノ王伝説㊼	23.364
15	アウトライブ51	23.255
16	コズミック・ファンタジー66	22.989
17	ネクロスの要塞69	22.989
18	天使の詩69	22.925
19	聖竜伝説モンビット76	22.722
20	コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン78	22.709

『ファイプロ3』もついにベスト10入り。さすが人気シリーズの最新作だ

『エグザイル』を抜き、『イースIII』に迫る9位と健闘した『ロードス島』

※「前人気」と「移植希望」のランキングは、アンケート葉書の中から任意に1000通を抜き出し、その得票数で順位を出しています。「ゲーム成績表」のポイントは30点満点です。ランキング中の前回順位に「初」とある作品は、今月初めてチャートに登場した作品を意味します。

ソフト合計120本

アンケートに答えてゲームをもらおう！

読者プレゼント

応募のきまり

次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号を１つ（①～⑥）書き、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）41円切手を貼ってポストまで！　締め切りは10月29日（必着）、発表は11月30日発売の１月号です。

今号のプレゼント　各20名様

（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

アンケート

1 今月の記事の中でおもしろかったものを表１から３つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。

2 今号の記事の中でつまらなかったものを表１から３つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

3 これから買おうと思っているゲームを表４から２つ選び、番号を書いてください。買いたいものがない場合は「ナシ」と書いてください。

4 今後、本誌で特集してほしいゲームを表４から２つ選び、番号を書いてください。

5 また、攻略特集してほしいゲームを表４から２つ選び、番号を書いてください。

6 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

7 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表３から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。

8 これから買おうと考えているパソコン、またはゲーム機を表３から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。

9 本誌以外によく読む雑誌を表２から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。

10 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を１つ選んでください。
①とても高いと思う。
②少し高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。

11 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を選んでください（複数回答可）。
①新作の記事が読みたかった。
②巻頭の特集記事が面白そうだから。
③付録が欲しかった。
④ウルテクが知りたくて。
⑤コミックが読みたかったから。
⑥読者ページが面白そうなので。
⑦新作の発売情報が知りたくて。
⑧毎月定期的に購入しているため。
⑨その他。

12 CD-ROMソフトが遊べる機種（CD-ROM²システム、スーパーCD-ROM²、PCエンジンDUOなど）を所有していますか。いずれかを選び○で囲んでください。

13 好きなゲームのジャンルを次の中から３つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦レース
⑧デジタルコミック

14 今月の特別付録「らんま½　打倒、元祖無差別格闘流！　攻略の書」について、あてはまる番号を１つ選んでください。
①とても面白かった。
②面白かった。
③何も思わない。
④特に必要はなかった。
⑤必要なかった。

15 「PCエンジン　マウス」と「メモリベース128」について、あてはまる番号を１つ選んでください。
①２つとも購入したい。
②マウスのみ購入したい。
③メモリーベースのみ購入したい。
④２つとも購入予定はない。
⑤まだわからない。

16 ハガキ裏の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の６項目について評価してください。採点方法は、良い（５）・やや良い（４）・普通（３）・やや悪い（２）・悪い（１）の５段階です。

キャラクタ　キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音　BGM、効果音の完成度や、ビジュアルとの相性度をチェック。

お買い得度　販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性　キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

9月号読者アンケート当選者発表（敬称略）

①クイズ殿様の野望

北海道／南守　勇・14歳
宮城／菅原　隆司・16歳
山形／江口　洋史・20歳
群馬／金井　淳容・18歳
埼玉／小川　豪・17歳
／早瀬　清・23歳
／渡辺　友和・16歳
千葉／金野　豊・16歳
東京／尾島　欣次・36歳
／下澤　洋・22歳
／二戸部光一・19歳
神奈川／佐藤　圭一・19歳
長野／丸山　高志・17歳
新潟／松尾　満・14歳
岐阜／山口　達也・18歳
静岡／青木　大輔・17歳
／雨宮　重樹・18歳
愛知／江口　淳也・22歳
／那須　透・15歳
岡山／梶田　幸孝・14歳

②炎の闘球児ドッジ弾平

北海道／佐々木　猛・17歳
／佐藤　優介・12歳
栃木／川上　友幸・13歳
千葉／高野　正夫・12歳
東京／織田　忠夫・11歳
新潟／清水　則子・？歳
／山添　真樹・15歳
石川／長江　誠・17歳
福井／丹羽　康修・14歳
静岡／河原崎龍俊・15歳
愛知／白井　洋・15歳
／服部　敏大・17歳
兵庫／太田　進・20歳
島根／戸谷　直樹・17歳
／原　友幸・18歳
岡山／中村　慎治・12歳
広島／小林　昭・19歳
／高橋　俊文・14歳
香川／天雲　浩之・15歳
沖縄／東　博人・15歳

③TRAVEL　エプル

北海道／小松　繁雄・15歳
岩手／千葉　達哉・16歳
茨城／斉藤　克典・18歳
群馬／唐沢　将希・16歳
東京／後藤　健司・15歳
／鶴　逸人・20歳
神奈川／津田　仁・21歳
／四ツ家秀幸・19歳
長野／森　健一郎・20歳
愛知／犬童　純一・13歳
三重／三杉　貴紀・15歳
大阪／竹中　義彦・21歳
兵庫／藤田　勉・28歳
和歌山／岩崎　和夫・14歳
／鈴木　浩司・15歳
徳島／板東　晋哉・14歳
香川／岡田　善信・17歳
高知／吉川ゆみ子・16歳
福岡／井手　猛史・16歳
／長谷川隆行・14歳

④ファージアスの邪皇帝

北海道／菊池　浩欣・16歳
岩手／小野寺憲昭・20歳
福島／佐藤　一晃・15歳
栃木／漆原　良夫・16歳
／藤枝　良幸・11歳
埼玉／剱持　好倫・16歳
東京／飯ケ谷俊明・14歳
／印田　直人・16歳
神奈川／橋川　学・16歳
／三田　秀郎・12歳
愛知／相川　慎也・23歳
／菊田　真・17歳
京都／村瀬　勝洋・15歳
大阪／坂本　一也・19歳
兵庫／柏原　智幸・23歳
／藤村　孝・17歳
鳥取／前田　守邦・17歳
岡山／小谷　和秀・16歳
福岡／黒瀬　亮太・12歳
佐賀／江口　照善・15歳

⑤YAWARA！

宮城／庄子　義宏・25歳
栃木／関谷　薫・25歳
埼玉／金沢　一彦・17歳
／渡辺　和広・14歳
千葉／森田　健二・12歳
東京　佐々木雅司・14歳
／佐藤　巧・14歳
／屋城　光枝・40歳
神奈川／荒井　俊彦・13歳
富山／石崎　幸一・18歳
岐阜／初田　重幸・16歳
／山口　貴義・14歳
滋賀／大谷　直人・14歳
大阪／福屋　正明・16歳
／吉田　浩司・22歳
鳥取／井手添　健・15歳
広島／池田　哲也・21歳
／末永　勝治・24歳
福岡／畑　純平・15歳
長崎／石崎　章裕・15歳

⑥クイズの星

北海道／岡田　延邦・22歳
／酒井秀一郎・18歳
／長谷　孝芳・13歳
岩手／渡辺　綾子・21歳
宮城／菅原　正生・17歳
山形／石澤　敏博・20歳
栃木／小林　浩之・16歳
茨城／倉持　安貴・17歳
埼玉／桜井　規之・15歳
東京／木村　憲・15歳
／中村　俊太・15歳
神奈川／門伝　宏・28歳
／六本木　圭・13歳
新潟／富所　友昭・15歳
大阪／沖野　哲男・20歳
兵庫／柳生　隼人・14歳
奈良／岡本　茂・19歳
愛媛／河野　輝照・18歳
福岡／松田　貴志・15歳
大分／高嶋　孝成・14歳

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

No.	表1 今号の記事
1	表紙
2	(緊急発表)グラディウスII ゴーファーの野望
3	ハドソン
4	日本テレネット
5	ナグザット
6	NECアベニュー
7	日本コンピュータシステム
8	コナミ
9	ヒューマン
10	光栄
11	日本物産
12	日本ファルコム
13	データウエスト
14	OTHER MAKERS
15	(News)「バーチャルクッション」&「コードレスパッド」
16	『紅の豚』ゲームアイデア大賞発表!
17	(ATTACK SPECIAL)WIZARDRY V
18	READER'S LAND
19	インフォスクラム
20	PC ENGINE DATA BANK
21	(コラム)わくわく怪物ランド
22	(コミックス)コズミック・ファンタジー
23	UL-TECH Wonder Land
24	新作発売カレンダー
25	(特別付録)らんま½ 打倒、元祖無差別格闘流!攻略之書

No.	表2 雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊙PCエンジン
3	ファミリーコンピュータマガジン
4	週刊ファミコン通信
5	HIPPON SUPER
6	㊙スーパーファミコン
7	THE スーパーファミコン
8	ゲームボーイMagazine
9	ゲームボーイ
10	テクノポリス
11	LOGIN
12	メガドライブFAN
13	㊙メガドライブ
14	Beep!メガドライブ
15	コンプティーク
16	POPCOM
17	MSX・FAN
18	ゲーメスト
19	コロコロコミック
20	コミックボンボン
21	週刊少年ジャンプ
22	週刊少年サンデー
23	週刊少年マガジン
24	週刊少年チャンピオン
25	月刊少年ガンガン
26	その他

No.	表3 機種名
1	ファミコン
	ツインファミコン
	ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	PCエンジン
	PCエンジン コアグラフィックス
	PCエンジン コアグラフィックスII
	PCエンジン シャトル
4	PCエンジン スーパーグラフィックス
5	CD-ROM²システム
6	スーパーCD-ROM²
7	PCエンジンDUO
8	PCエンジンDUO用液晶モニター
9	PCエンジン LT
10	PCエンジン GT
11	スーパーシステムカード
12	MSX、MSX2
	MSX2+、MSX turboR
13	セガマスターシステム
14	MEGA DRIVE
15	MEGA-CD
16	WONDERMEGA
17	PC-8801シリーズ
18	PC-9801シリーズ
19	X68000シリーズ
20	FM-TOWNS
21	ゲームボーイ
22	LYNX
23	ゲームギア
24	NEO・GEO
25	その他
26	何も持っていない
27	とくに買いたくない

No.	表4 ゲーム名
1	R-TYPE Complete CD
2	RPC原人
3	アドベンチャー オブ マミーヘッド
4	アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナの冒険
5	アルガノス
6	イースI・II
7	イースIII ワンダラーズフロムイース
8	イースIV
9	井上麻美(仮称)
10	イメージファイトII
11	インペリアルフォース
12	ウインズ・オブ・サンダー
13	WIZARDRY V
14	宇宙戦艦ヤマト
15	うる星やつら STAY WITH YOU
16	A列車で行こうIII
17	F1チームシミュレーション プロジェクトF
18	エグザイルII 邪念の事象
19	F1 CIRCUS'91
20	F1 CIRCUS Special
21	F1 CIRCUS'92
22	おたくの星座 The Best Version(仮称)
23	OFF THE WALL
24	改造町人 シュビビンマン3 異界のプリンセス
25	風の伝説ザナドゥ
26	カラーウォーズ
27	川のぬし釣り 自然派
28	キアイダン00
29	ギャラクシーフォースII
30	キャンペーン版大戦略II
31	ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション
32	巨大アリの恐怖 IT CAME FROM DESERT
33	銀河お嬢様伝説ユナ
34	クイズ殿様の野望
35	クイズの星
36	グラディウス
37	グラディウスII ゴーファーの野望
38	芸者ウォーリアーズ
39	ゲイングランド
40	激写ボーイ
41	幻蒼大陸オーレリア
42	源平討魔伝 巻ノ弐
43	ココロン
44	コズミック・ファンタジー 冒険少年ユウ
45	コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン
46	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ
47	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説
48	GODS
49	ゴッドパニック 至上最強軍団
50	サークI・II(仮称)
51	サイキック・ディテクティヴ・シリーズ vol.3 AYA
52	サイバードッジ
53	サイレントメビウス
54	ザ・キックボクシング
55	ザ・プロ野球SUPER
56	沙羅曼陀
57	三國志III
58	JP LEAGUE(仮称)
59	シェイプシフター 魔界英雄伝
60	ジェノサイド
61	シムアース
62	ジム・パワー
63	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟
64	雀偵物語2 宇宙探偵ディバン/出動編
65	雀偵物語2 宇宙探偵ディバン/完結編
66	雀偵物語3(仮称)
67	上海III ドラゴンズ アイ
68	スーパーシュヴァルツシルト
69	スーパーシュヴァルツシルト2
70	スーパースターソルジャー
71	スーパーダライアス
72	スーパーダライアスII
73	SUPER桃太郎電鉄II
74	スーパーリアル麻雀スペシャル(仮称)
75	STARパロジャー
76	スタートリング・オデッセイ
77	スターモビール
78	ストライダー飛竜
79	SNATCHER
80	SNATCHER Pilot Disk
81	スノーブラザーズ
82	スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト
83	スペースファンタジーゾーン
84	スライムワールド
85	ゼロウイング
86	ゼロヨンチャンプ
87	ゼロヨンチャンプII
88	ソーサリアン
89	SWORD MASTER(仮称)
90	卒業 グラデュエーション
91	ソルジャーブレイド
92	太閤記
93	ダイノフォース
94	大魔界村
95	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会
96	高橋名人の新冒険島
97	TATSUJIN
98	WRCラリー(仮称)
99	双截龍II(仮称)
100	ダンジョン・マスター セロンズ・クエスト
101	断層都市ストレイロード
102	チキチキボーイズ
103	超兄貴
104	超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング
105	超時空要塞マクロス2036
106	TECMO WORLD CUPスーパーサッカー
107	出たな!! ツインビー
108	テラクレスタII
109	テラフォーミング
110	TVスポーツ・スペシャル
111	天外魔境II 卍MARU
112	天外魔境III(仮称)
113	天使の詩
114	天地を喰らう
115	トップをねらえ! GunBuster VOL.1
116	トップをねらえ! GunBuster VOL.2(仮称)
117	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
118	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
119	ドラゴンナイトII
120	ドラゴンナイトIII
121	TRAVEL エプル
122	ドルアーガの塔
123	21エモン めざせ!ホテル王
124	ネクスザール
125	眠れぬ夜の小さなお話
126	信長の野望 武将風雲録
127	パチ夫くん十番勝負
128	パチ夫くん 笑う宇宙
129	バニラシンドローム
130	BABEL
131	パロディウスだ!
132	パワースポーツ
133	パワーテニス
134	パワーリーグIV
135	パワーリーグ5
136	PC原人2
137	PC原人シリーズ PC電人
138	ビーターバックラット
139	ヒューマンスポーツフェスティバル
140	ファージアスの邪皇帝
141	ファイヤープロレスリング 2nd Bout
142	ファイヤープロレスリング3 Legend Bout
143	フィーンドハンター
144	50TH
145	フォーセットアムール
146	ふしぎの海のナディア
147	ブライ 八玉の勇士伝説
148	ブライII 闇皇帝の逆襲
149	フラッシュエンジェルス
150	ブランダーズ
151	フォゴットンワールド
152	プリンス・オブ・ペルシャ
153	フレイ
154	ブロウニング
155	プロ野球ワールドスタジアム'92
156	ベイビー・ジョー
157	ヘルファイヤー
158	ヘルファイヤーS
159	ホームデータの囲碁(仮称)
160	ホーリーナイト
161	ホッパーキャット(仮称)
162	ぽっぷ'nまじっく
163	ボナンザブラザーズ
164	炎の闘球児ドッジ弾平
165	ポピュラス ザ・プロミストランド
166	ホラーストーリー
167	ボンバーマン'93
168	マーブルマッドネス
169	マジカルチェイス
170	マジカルパズル・ポピルズ
171	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生
172	魔物ハンター妖子 遠き呼び声
173	未来少年コナン
174	夢幻戦士ヴァリス
175	モトローダーMC
176	盟約の定義
177	メタモジュピター
178	桃太郎伝説ターボ
179	桃太郎伝説II
180	桃太郎伝説外伝 第1章
181	モンスターメーカー 闇の竜騎士
182	YAWARA!
183	横山光輝 真・三国志
184	ライザンバーIII
185	SUPER雷電
186	ラストハルマゲドン
187	ラストハルマゲドンII
188	ラプラスの魔
189	らんま½ 打倒、元祖無差別格闘流!
190	Linda³(リンダ・キューブ)
191	LOOM
192	レインボーアイランド
193	レミングス
194	ロードス島戦記
195	ロードランナーII
196	ワードナの森
197	ワルキューレの伝説

アンケートに答えるうえでの注意

アンケートにお答えしていただくうえで、お願いしたい点がいくつかあります。

まず、郵便番号や住所、氏名は正しく、しっかりと書いてください。せっかくプレゼントに当選しても「宛先不明」で賞品が届かない場合があります。次に、回答欄に記入するときは、ハッキリと数字や○の位置がわかるように書いてください。とくに6番目の移植希望のアンケート項目ですが、移植してほしいゲームの機種名、シリーズものの場合は何作目かも書いてください。「○○版(ゲーム名)○作目」と書いていただくのが理想的です。

よくあるケースとして、いくつか例を挙げておきますので、注意して回答してください。

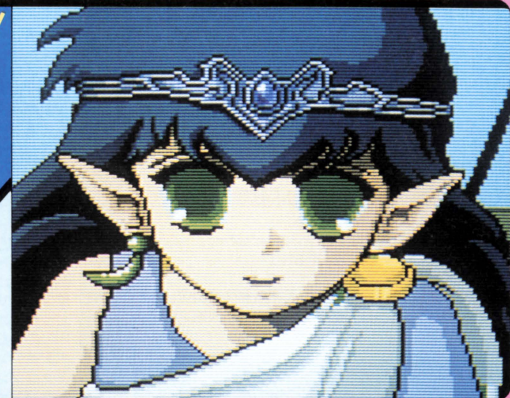
『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』など移植希望のゲームがシリーズものの場合は、『ドラゴンクエストIII』『ファイナルファンタジーII』といったように、何作目にあたるかも表記してください。『天地を喰らう』『源平討魔伝』など、機種によって明らかにゲーム内容の違うものは、業務用、ファミコンと、その機種名も表記してください。MSX版『パロディウス』と業務用『パロディウスだ!』、またMSX版『グラディウス2』と業務用『グラディウスII』など名前や内容は似ていても、ゲームとしてはまったく別のものも機種名やゲーム名がハッキリとわかるように表記してください。

みなさんのたくさんのご応募をお待ちしています。

NECアベニュー

九月姫のキャラクタがアニメするのだ!!

モンスターメーカー 闇の竜騎士

人気カードゲーム『モンスターメーカー』シリーズの世界観、歴代キャラを使ったRPGだ。前号ではゲーム序盤のイベントを紹介したが、続いてビジュアルが公開された。続々到着した超カワイイシーンを紹介しよう。

序盤の大陸「テレシア」で起こるイベントビジュアルを初公開

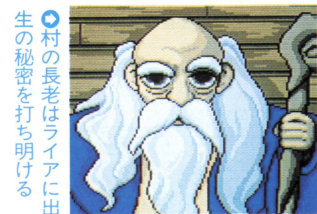
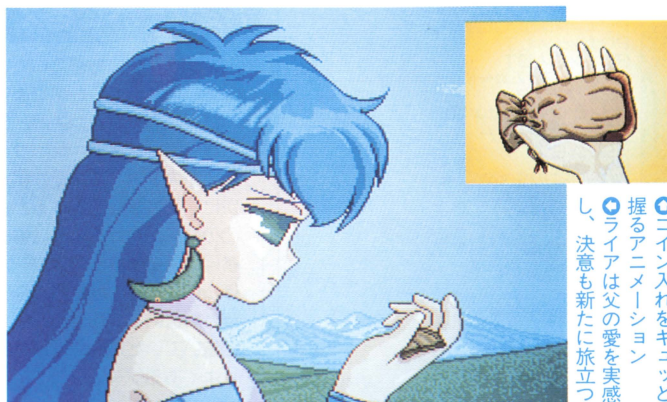
『〜闇の竜騎士』はゲームを盛り上げてくれるビジュアルにかなり力が入っている。バトルシーンまでアニメさせてしまうほどだ。もちろんイベントも、よくアニメし、しゃべる。旅立ちに向けて最初の大陸テレシアのマップとイベント群を整理しておこう。

↑会話シーンはウィンドウに顔が

↑バトルは敵も味方もアニメするゾ

イベント1 旅立ちの村・フェルンド
出生の謎を解く旅へ出発!

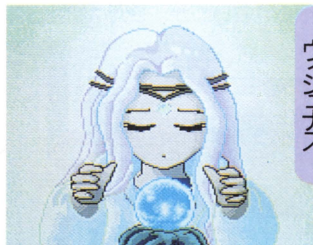
フェルンドの村に住んでいる16歳の少女ライアが主人公だ。彼女は村人とは明らかに違う容姿を持っている。ある日突然、村がライアの容姿に似た盗賊団に襲われライアは村八分にあう。その後、村の長老から自分は拾い子であることを打ち明けられ、出生の謎を解き、自らの運命を切り拓くためにアンドレシア大陸を目指すことに。一人ぼっちの悲しい旅立ち…ところが旅衣の中に父愛用のコイン入れと高額の金貨が入れられていることに気付き、決意を新たに出発する。

↑盗賊団に襲われ半壊したフェルンドの村だ

↑村の長老はライアに出生の秘密を打ち明ける

↑コイン入れをギュッと握るアニメーション
↑ライアは父の愛を実感し、決意も新たに旅立つ

イベント2 帝国の町・レオスリック

占い師ヴィシュナスと出会う

マクネイル皇帝の城がある町だ。町の中では、世に名高い女占い師ヴィシュナスの予言を聞こうという人々の行列ができている。この町で、「漆黒の髪と緑の瞳を持つ娘を導け」という神の啓示を受けたヴィシュナスがライアの頼もしい仲間になってくれるのだ。

町には大陸統一を目指すテレシア皇帝のマクネイルの城がある

神の声を聞ける占い師として有名な彼女はルフィーアの姉でもある

イベント3 要塞都市・オーキン

ドラゴン騒動を巻き起こす

以前ビシュナスロードでドラゴンに託された卵がこの町で孵化し、町中大騒ぎになる。要塞の通行許可は、町の責任者であるンゴールドの好意で、デリウス城の探索と引きかえに出してくれるらしい。

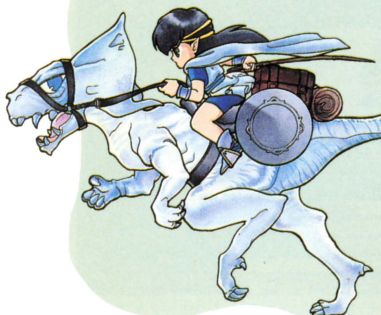
祝 アースドラゴン誕生

ドラゴンを胴上げ(?)している

アースドラゴンが殻を突き破り顔を出す

炎はまだ吐けないが煙を周りに吐き出している

成長すると頼もしい友に?

ドラゴンがライアを乗せて疾走。ランドラゴンかな?

翼の生えた竜ともなるとライアを乗せて飛べるのだろうか…

イベント4 北の荒城・デリウス城

謎がうごめく城内を探索!

デリウス城は、ンゴールドの娘の恋人マリオンの赴任地らしい。ところが城内はゴブリンだらけで、マリオンの姿は見えない。しかもゴブリンを倒すと人間の姿になり気を失ってしまうので気味が悪い。これらの謎を解くと、デリウス城討伐部隊の指揮官である皇帝の側近のウォーケンが姿を見せる。

テレシア皇帝のマクネイルに取り入るウォーケンには何か秘密が?

「テレシア大陸」以降の展開はこうだ!!

アンドレシア大陸の港町ハムテンへ向かう船はサブナック島・バイハイ島経由とハムテンに直行する2航路がある。小島経由航路は時間がかかるが、海の化け物が多い直行航路よりは安全らしい。アンドレシア大陸ではヴィシュナスの妹のルフィーアと出会える。

ヴィシュナスの妹が!

アンドレシア大陸のとある城下町で、ヴィシュナスの妹ルフィーアが働いている。彼女は大魔術師を目指し修行中の身なのだ。炎を操る魔術使いの彼女はしっかり者の姉とは違い大ドジだがカワイイ。

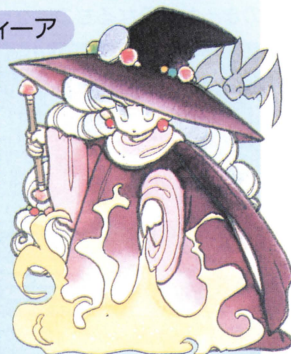
大きな紫の帽子がおちゃめだ

最初の登場シーンからコケて半ベソをかくほどおっちょこちょい

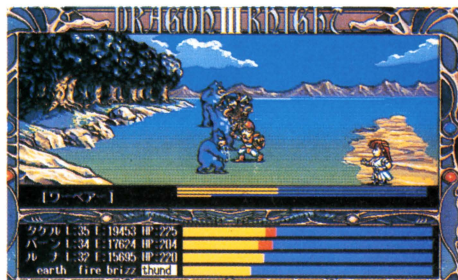
謎の白い水竜

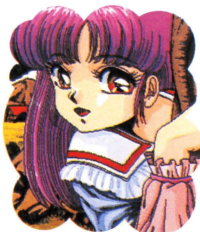
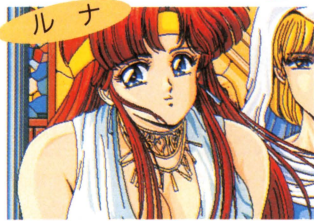
まだまだ先のことだが、水竜のスペクタクルシーンなども登場する。果たしてこの水竜がどうイベントに関連してくるか楽しみだ。

水竜の超ドアップシーンだ

海の洞窟で突如海中からズイーッと現れるアニメーション

パソコンからの移植が早くも決定した美少女ファンタジーRPG。発売は来春以降になりそう。今回はパソコン版の画面で紹介する。

システム一新、ちょっぴり♡な冒険が再び

『III』と前作とのもっとも大きな違いは、そのゲームシステム。3Dダンジョンタイプからフィールド見下ろし型になり、ゲーム性のまったく異なるものになっている。なおストーリー部分に関しては、パソコン版では各物語の関連性が強かったが、PCエンジンでは1作目が出ていないため、多少アレンジされたものになる。

前作では見られなかったタケルの勇姿が見られるぞ

前作の舞台フェニックスでは、タケルを慕うケイトと再会できる

前作では力強い味方になってくれたね

パソコン版『I』に登場。女だけの国ストロベリーフィールズにいる

今回も大期待っ!!

お約束の♡シーンはどうなる?

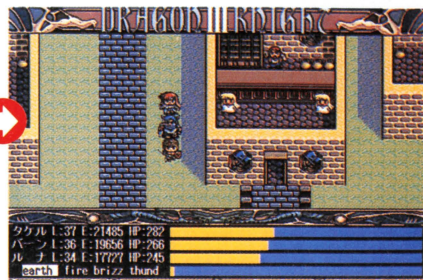
『II』では女のコの呪いを解いたお礼として♡シーンがあった。パソコン版『III』ではイベントクリアなどで♡シーンになるのだが…。

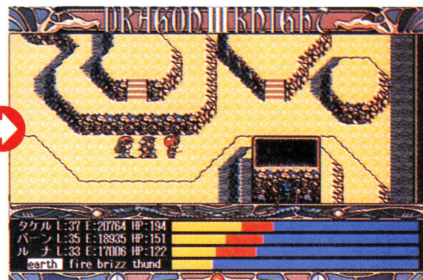
ちょっとMっ気のあるプリシラ

酒場の娘モナ。なお、前作同様Hはひかえめになるとのこと

マップはフィールド見下ろし型

移動はいわゆるドラクエタイプのフィールド見下ろし型のものに変更され、かなりイメージの異なるものになっている。前作では行動範囲は街の中と魔女の塔だけに限られていたが、今回は物語自体がスケールアップ。街の中だけにとどまらず、街から街への移動をフィールドマップ上で行う。移動中にも敵が出現するので油断できないぞ。また、魔法を使えるルナを仲間に加えると、今までに行ったことのある街へ瞬間移動できる。

中央広場の基本画面で行き先を選択する。BGMがないのでちょっと寂しい…

直接自分の足で駆けずりまわって情報収集!

3Dタイプのダンジョンだが、オートマッピング付きで迷うことは少なかった

いかにも怪しげな雰囲気の漂うダンジョンだ

戦闘シーンはセミオート!

ダンジョンやフィールドマップ上で敵に遭遇すると戦闘シーンに突入。サイドビューの画面に変わり、カワイイ2頭身のキャラクタたちが自動的にバトルを繰り広げる。途中、ルナがパーティに加わると魔法が使えるようになる。戦闘シーンでプレイヤーが行う操作は、魔法を使うときだけなのだ。

コマンド選択で戦う。やっつけると、女のコの声が聞けるのが印象的

感じとしては『ファイナルファンタジー』シリーズに近いものになっている

※(II)はPCエンジン版『ドラゴンナイトII』の画面写真、そのほかはすべてパソコン版のものです。

NECアベニュー

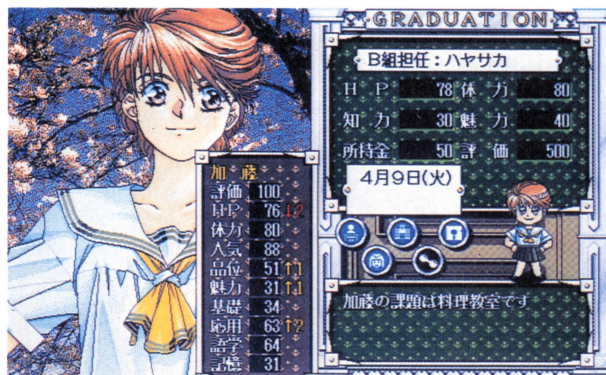
清く正しい女子高生♡育成シミュレーション！

卒業 グラデュエーション

ちょっと変わったシステムで話題を呼んだ美少女シミュレーションが、PCエンジンにも移植決定。パソコン版でその内容を紹介する。

5人の女のコを担任、指導しちゃうぞ！

プレイヤーの目的は、教師となって5人の生徒を1年間教育、無事卒業させること。具体的には、生徒たちから1週間（前半と後半の2回）ごとに提出されるスケジュールを見て、直接指導する生徒を選択。学力、品位などそれぞれの能力パラメータに対応する課題を与えて教育していくのだ。また、休日には自己鍛錬して自分の能力パラメータを上げることも必要。これによって生徒の対応が変わってくる。卒業後のエンディングは大学進学のほか、結婚、就職などが何通りも用意されている。中にはアイドルになる女のコもいるぞ。

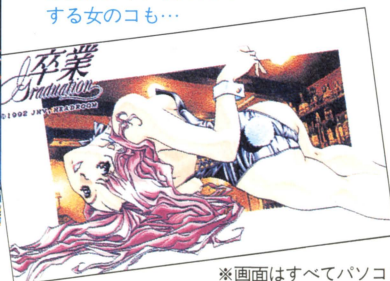
教え子たちはカワイイ女子高生♡ 仲良くするのはいいけど行き過ぎのないように

卒業までの道のりは険しく？

1ヵ月に1回、学校行事などのさまざまなイベントがある。試験はもちろん体育祭、清華祭（文化祭）などで高いポイントを挙げると生徒たちの評価も上がる。また、夏休みには生徒が非行に走らないよう注意しなければならないぞ。

生徒たちは傷つきやすい年頃。失恋して家出しちゃうこともあるんだ

夏休み中、夜の街でアルバイトをする女のコも…

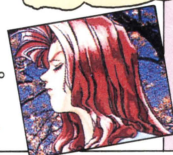
4月の清華祭では演劇コンテスト

※画面はすべてパソコン版のものです。

私立清華女子高等学校 3年B組の教え子たち

プレイヤーが指導する5人の女のコはそれぞれ個性的。進路指導はひとすじなわではいかないぞ。

高城 麗子 REIKO TAKAGI

すべての能力が平均的に高いお嬢様。おだてすぎるとすぐ「タカビー」な女になってしまい、教師の言うことをあまり聞かなくなってしまうのだ。

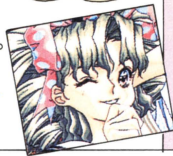
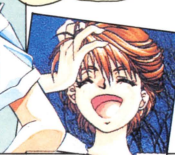
チヤホヤするとすぐタカビーになるからねぇ…

新井 聖美 KIYOMI ARAI

ちょっと不良っぽくて気の強い女のコ。教師に反抗的で、すぐ課題をサボってしまう。放っておくとホンモノの不良になってしまうから注意。

憂うつな表情の新井。何か悩みごとがあるの？

志村 まみ MAMI SHIMURA

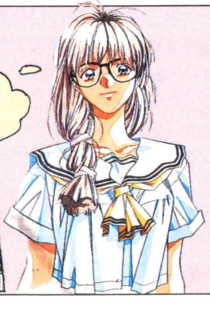
近くの男子校のアイドル的存在の女のコ。泣けてくるほど学力が低いが、素直な性格で教師の言うことをよく聞くのが救い。補習で学力をつけよう。

ちょっと目を離すとすぐサボる。でもカワイイ

加藤 美夏 MIKA KATO

クラスで一番のスポーツギャル。毎年学級委員を務め、他の生徒からの信頼も厚い。他の生徒にくらべて手がかからないので扱いやすいかな？

いつも元気いっぱいの健康優良児なのだ

中本 静 SHIZUKA NAKAMOTO

典型的な秀才タイプで、学力はきわめて優秀。一流大学も狙える。ただし体が弱いので、病気にならないように気を配ってあげなくてはならない。

極端に体が弱く病気がち。体力をつけなきゃね

日本コンピュータシステム

第108代目魔物ハンターは16歳の女の子

魔物ハンター妖子 遠き呼び声

一見普通の高校生、真野妖子は、実は伝説の勇者「魔物ハンター」の血を引く女の子。そんな彼女が異変の巻き起こる幻夢界を救うため、未知の世界を旅するシリーズ第2弾。今回はオープニングとストーリーを紹介。

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
アドベンチャー
バックアップメモリ
90%(9月14日現在)

聖なる「神奏器」をめぐる冒険記の中盤までを公開

妖精と妖獣の住む世界、幻夢界では干ばつや冷害などの異変が各地で起きていた。第108代目の「魔物ハンター」となる主人公真野妖子の使命は、異変の元凶を探り出して幻夢界を元の状態に戻すこと。

全5章で構成されているこのゲームは、難しい謎解きがなく、ストーリーを純粋に楽しめるようになっている。アニメーションもたっぷりと入っているので、テレビアニメを見るような感覚で楽しめるぞ。

↑前作より勇者らしくなった妖子の勇ましいポーズだ

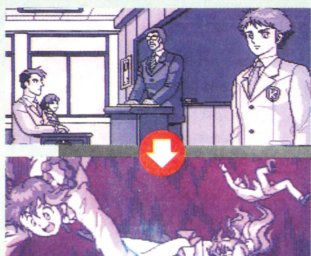
↑幻夢界に平和が戻るまで妖子の旅は終わらない

↑旅の途中で魔物と一戦交えることもある。勇者となる彼女の運命なのだ。画面の処理がおもしろいね

アニメを見る感覚のオープニング

ビジュアルシーンが美しい今回の妖子。もちろんオープニングでも目を見張るビジュアルが流れるように展開する。また前作の『魔界からの転校生』を知らない人でも抵抗なく楽しめるように、これまでの物語をセピア調のビジュアルで簡単に紹介している。途中、前作の主要なキャラクタが次々登場してくる構成になるので、前作の妖子の魅力も存分に楽しむことができるだろう。もちろん前作をプレイした人にはなつかしさたっぷりなのだ。

物語はここから始まった！

前作はショウマが妖子の通う紅華学園に転校してきたところから物語が始まった。オープニングでは2人の出会いから妖子が魔物ハンターとして目覚めるまでの展開が雰囲気たっぷりに流れる。このシーンは、今回の舞台となる風棲界に向かう場面で回想風に入るのだ。

↓ショウマと妖子が出会ったことで

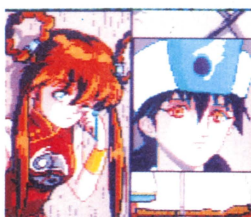
↑彼女たちの冒険が始まったのだ…

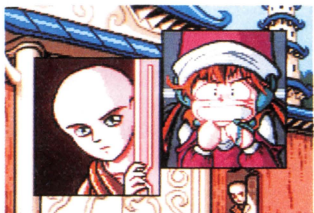
↑魔物ハンターとして覚醒した妖子が、初めて魔物と戦ったシーンだよ

そして…風棲界で2人を待ち受けるものは？

↑↑次なる世界「風棲界」に向かう妖子。何が起きるのか

第1章 「空から降ってきた男」の巻

風棲界に着いた妖子は、風棲界と火棲界にも異変が起きていることを知る。火棲界から落ちて来たグレンは風を操る神奏器「春の月琴」ならば異変を鎮められるかもしれないという…。

寝ぼけ顔の妖子。グレンの看病中に寝ちゃった

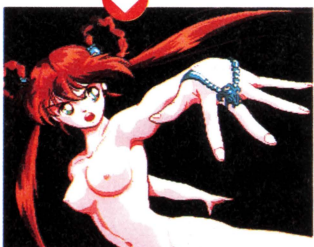
ケガをしているグレンと話すうちに「春の月琴」を探す決心をする

痛いところをつかれてギクッとする妖子。オマヌケな顔がかわいいね

第2章 「飛び島へ」の巻

「春の月琴」が奉納されている「飛び島」に向かった妖子とショウマ。「飛び島」は全部で4つあり、島を1つずつを調べていかなければならない。だが、途中で頼りにしていたショウマが魔物にさらわれてしまう。

4つある「飛び島」の1つ、「大きな黒い飛び島」に来た妖子たち

変身シーンはココ！

お楽しみの変身シーンはさらにHになりました。うふふ♡

妖子の裸だ。これがなきゃダメよ

キャラクタ紹介もあるよ！

回想シーンの合間には、人物紹介も挿入されている。今回は出番がないが、前作のストーリーで活躍をしたキャラも次々登場してくるのだ。

前作に登場したセツナは今回もでるよ

顔が出てから紹介の文章が出てくるのだ

主人公妖子の紹介ももちろんあるよ♡ 制服姿がかわいいぞ

第3章 「火棲界」の巻

「春の月琴」を手に入れ風棲界に戻ってきた妖子。しかしグレンがその神奏器を盗みだして火棲界に戻ってしまったため、妖子はグレンのあとを追って火棲界へと向かう。そこでは火棲界の王が熱心に不思議な楽器を集めている。グレンの正体は…？

酒場でストリップ嬢と間違えられてこのありさま

グレンを追いかけて火棲界に来た妖子。どこから探せばよいのやら…

☆妖子の開発進行レポート最終回！

みなさんこんにちは、真野妖子です。開発もいよいよ最終段階に入ってきたので開発レポートは今月で最終回なの！　さびしいけど、しょーがないよね。
〔8月○日〕CDで鳴らす音楽をスタジオで収録。高そうな楽器や機材を使って録音を行いました。
〔8月☆日〕スタジオで録音した音楽にセリフや効果音などを合わせていきます。音に合わせてアニメーションのタイミングを調節していくの。けっこう大変みたい。
〔8月□日〕PCエンジンの内蔵音源を使って鳴らす音楽が完成！
〔8月◎日〕5章までのすべてのアドベンチャー部分も完成し、あとは調整をするだけになりました。
〔9月△日〕第5章最後のイベントシーンのグラフィックを作成。開発も大詰めを迎えています。
最後に、色紙プレゼントに私のイラスト入りハガキがたくさん届きました。どうもありがとう♡

東京都の青木隆司さんが送ってくれたイラスト。一番のお気に入りです♡

INNER EYES

『超兄貴』の最新画面入手

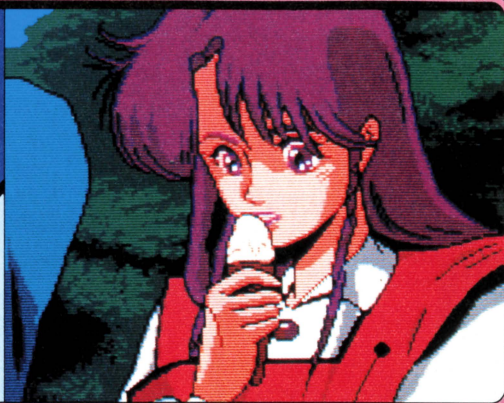
筋肉モリモリのボディビルダーが大挙登場する11月発売予定のシューティング『超兄貴』の最新ビジュアルを入手したぞ。今回入手したのはオープニングビジュアルで、その中から筋肉美の男たちが3人も出ている画面を紹介。今号は残念ながらこの1枚だけだが、次号ではたっぷりお見せできそう。

オプションとなるアドンとサムソンは昔天使をいじめていたのだ

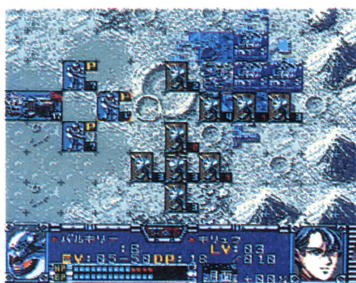
ラヴソングと共に戦いの時が再び刻まれる…

超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング

RPG性の強いシミュレーションで描かれていく新たな『マクロス』ワールド。劇場版の続編にあたるストーリーが、重厚なビジュアルシーンで展開していく。今回はキャラ紹介を中心にオープニングビジュアルを公開だ!!

CD スーパーCD-ROM²専用
12月発売予定
7400円(税別)
シミュレーション
バックアップメモリ
80%(9月14日現在)

マクロスの子供たちが繰り広げる シミュレーションRPG!

'84年に公開され絶賛の評価を得た劇場版『超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか』。その続編とも言えるのがこの作品だ。舞台はリン・ミンメイの"歌"によって"文化"を持つ側、地球がドボル艦隊に勝利を収めてから28年後。"歌"による精神攻撃(ミンメイ攻撃)が通じない新たな敵が地球に迫り来るという設定だ。登場メカは新旧併せて40種類を越え、すべてのキャラにはレベル、経験値設定が存在する。多くのドラマの要素が絡んで物語が展開していく、RPG性の強いシミュレーションゲームだ。

⇧メタリック調に輝くタイトルロゴ

⇧さまざまな空域で戦いは展開する!

レベルアップが戦略のキーワード

ゲームシステムでとくに注目されるのは、キャラにレベル設定があることだ。敵、味方を問わずすべてのキャラには経験値、レベルが存在する。またプレイヤーの扱う10人のメインキャラには、搭乗する兵器を変更するクラスチェンジがある。クラスチェンジはキャラが一定レベルまで達すると行え、自分の戦略に合わせて次の兵器の種別を選ぶことが可能だ。また、キャラのクラスチェンジはそれぞれ数段階あり、パワーアップの仕方も重装甲のものや攻撃面が先行しているものなど、その個性によって違いがある。レベル設定を利することが戦略の鍵となりそうだ。

⇧いろいろなパラメータがある表の中に、レベルと経験値の数値もある

⇧繰り返し行われる戦闘が若者を鍛え、戦士を作る

奴らが噂の戦闘機乗り!!

美樹本イラスト独占公開

前作『超時空要塞マクロス2036』に引き続き、キャラクタデザインはTV、劇場版、そして現在リリース中のビデオ『マクロスII』を手掛けている美樹本晴彦氏が担当。ここでは完成したばかりの同氏のイラストをもとに主人公たちを紹介しよう。

霧生 隼人

将来を有望視されている訓練生。突然実戦に巻き込まれ、正規軍に編入。地上での休暇中に、地球に潜入していたミスティーと運命的な出会いを遂げる。

ライル・クレイズ

隼人と同じ部隊に配属された、冷静沈着で頭のきれる統合軍のエースパイロット。戦闘経験も豊富だが、その表情には何か影を引く一面が…。

ミスティー・クラウス

メルトランディー軍のエースパイロット。隼人との出会いが彼女の心を揺り動かす。戦士としての誇りと隼人への想いが、彼女を悩ませ、ある決意を…。

レトラーデ・エレンディル

隼人と同期の訓練生。有能なパイロットだが、お嬢様育ちのためか少々ワガママで世間知らずの面も…。影を引く、何か訳ありげなライルに魅かれている。

劇的ストーリーが展開する

総時間30分のビジュアル!!

ビジュアルシーンは質、量ともに完成度が高い。劇場版並の迫力あるアニメーションは見応え十分だ。また、このビジュアルではドラマ性豊かなストーリーが劇的に描かれている。とくに主人公霧生隼人とミスティーとの関係など、マリアの両親である地球人マックスとメルトランのミリア（TV、劇場版に登場）を彷彿とさせる。再び謀略を巡らすカムジンの動向も気になるところだろう。全29ミッション、この中で起伏に富んだストーリーが展開していく。

再び登場、カムジンとその一家の今回の悪巧みは!?

メルトランディの戦士ミスティーは隼人と出会い文化を知ってしまう

隼人とミスティー２人の運命は!?

豪華声優陣がドラマを盛り上げる

壮大なストーリーをより一層盛り上げるアフレコの収録が、先頃終了した。声優陣は総勢14人、主人公役の緑川光氏や玄田哲章氏をはじめとする豪華メンバーが一堂に集った。総時間30分を超えるビジュアルシーンのために、収録も丸一日費やす長いものとなった。

上段右から速水奨、塩屋浩三、玄田哲章、田中和実、勝生真沙子、井上美紀、田中宏幸、新山志保、笠原留美、下段右から辻新八、本多知恵子、佐久間レイ、目黒裕一、緑川光、以上総勢14名（敬称略）

オープニング完全公開

宇宙に響いたラヴソング

オープニングではバックストーリーとなる劇場版の回想が流れる。しかし、これはただ単なる回想ではなく、今回の物語の根底にある１つの出来事を描いたものなのだ。

地上に降りた巨人

1999年7月、突如地球に落下してきた巨大な宇宙船（写真①）、人々はこの船をマクロスと名付けた(②)。そして、マクロスを追い飛来したゼントラーディ軍と(③)、戦闘が開始される(④⑤)。だが地球は強大な戦力の前に壊滅する。

少女の歌が宇宙を駆ける

唯一残されたマクロスはゼントラーディに決戦を挑む(⑥)。その時、ミンメイの“歌”が宇宙に響き、それは文化を持たぬ敵を動揺させた(⑦)。“歌”により文化の素晴らしさを知っていく者たち(⑧)、そして“歌”を聞くすべての者たちが文化を守るために戦った(⑨⑩)。

おぼえていますか愛の歌を…

再びラヴソングが

人々を守り続けてきた“歌”による精神攻撃“ミンメイ攻撃”が敵に効かない！ 再び愛の歌は宇宙を“文化”で満たすことができるのか!? ドラマは佳境へ、そしてあのミンメイの歌声がゲーム中に聞こえてくる!!

オープニングより、リン・ミンメイの回想場面

前作の主人公たちも登場!!

コミリア・マリア・ジーナス

１年前の戦闘において優れた能力を発揮した、地球人とメルトランの混血児。その境遇ゆえに、隼人とミスティーの最大の理解者なのかもしれない。

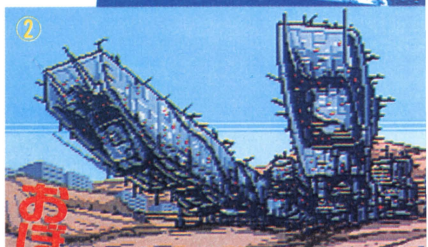
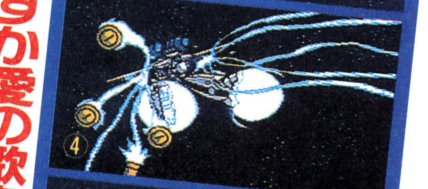
ロット・シーン

調子に乗りやすく軽率な面もあるが、マリアとコンビを組むだけあり戦闘の腕は超一級。しかしコンビといっても実情は、マリアの尻の下に敷かれている。

扱うキャラは総勢10人

ゲーム中に扱えるキャラは総勢20人。うち紹介した６人と、重量級を扱うグレイとガイ、バルキリー乗りのケイン、戦艦オペレーターのナナシーの10人がメインキャラとなる。

重量級を扱わせれば右に出る者のいないグレイ（右）とガイ

maker land

コナミ

ブラスターに運命を賭けギリアンは戦う

SNATCHER

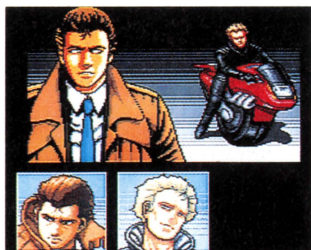
発売日も決定し、あとは待つばかりとなった『SNATCHER』。今回は実際の捜査の進め方や、序盤の部分を中心にこのゲームの魅力に迫る。『パイロットディスク』を買えなかった人も、発売まであともう少しの辛抱だ。

CD	スーパーCD-ROM²専用
	10月23日発売予定
	7800円（税別）
	アドベンチャー
	バックアップメモリ
	100%（9月21日現在）

JUDGEMENT UNINFECTED NAKED KIND & EXECUTE RANGER. JUNKER SINCE 2042.

視覚、聴覚、反射神経を駆使することが謎解きのポイント

ブラスターを片手に「メタル・ギアmk II」を連れ、スナッチャー捜査をしていくのがこのゲームの目的。デジタルコミックとは違い、自分の目で見て耳で聞き、謎を解いていくアドベンチャーゲームである。耳で聞きと述べた理由には音を使ったトリックや警告、そして重要な会話はメッセージで表示されないからだ。さらに、このゲームだけの特徴として射撃モードが挙げられる。これは画面に現れた敵に対して、素早くブラスターで狙いを定めて撃ち倒すモードなのだ。

↑通常はメッセージが表示され、情報は目で確認できるのだが…

↑重要な会話は耳で確認するしかないので、聞き漏らさないように！

ジャンカーとしての腕が問われる射撃モード

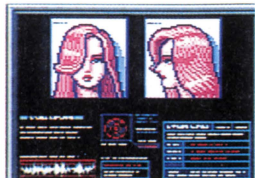
ゲーム中最も緊張すると思われる射撃モード。ブラスターを構え、照準で狙い敵を倒さねば、自分がやられてしまうからである。相棒のメタルが「動態反応アリ！」と警告音を発したら、ブラスターを構える準備が必要だ。射撃は本部内のジャンカーズ・アイでできるので、腕を上げて実戦に望もう！

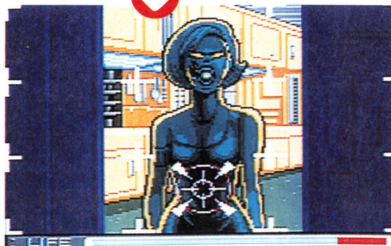
↑ブラスターを構えるギリアン・シード

↑本部内で十分訓練しておこう

↑実戦でのミスは死につながるぞ

情報の収集、整理が捜査の基本

探偵モノのアドベンチャーゲームと同様に、捜査の基本は聞き込みから始まる。証拠品などは相棒のナビゲーターであるメタル・ギアが分析してくれるが、人物や過去の事件などの分析はジャンカー本部内のコンピュータを使って行う。謎解き自体はパソコン版よりはヒントが多く、親切になっているので迷うことは少ないだろう。

↑人物をコンピュータで調べておこう

↑モンタージュ写真の作成もある

INNER EYES

AMショー情報

↑「バッキーオヘア」で遊ぶバニーさんをパチリ

AMショー（詳細はP65参照）のコナミブースの様子を紹介しよう。ビデオゲームでは、宇宙を舞台に悪のカエル軍団と対決するアクションシューティング『バッキーオヘア』が目立っていた。また、『スナッチャー』などのPCエンジン関係も一斉に展示されていた。

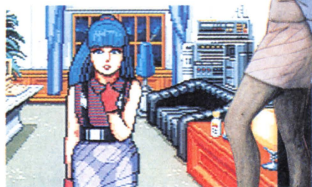
Act 1 SNATCH ギブスンの足取りを追い、スナッチャーの謎をつかめ！

Ａｃｔ１は捜査中心に物語が進行し、推理が基本となる章である。
主人公は、対スナッチャー特殊警察班ジャンカーに配属されたばかりのギリアン・シード。配属早々に仲間のジャン・ジャック・ギブスンの連絡で、スナッチャーのいる工場跡へと向かった。だが、ギブスンはすでに惨殺されていた。

メタル・ギアとはいつも一緒。セーブもメタルがしてくれる

ギブスンの残してくれた手がかり

ギブスンは死ぬ以前に、スナッチャーに関するいくつかの手がかりをつかんでいたらしい。まずはギブスン自身の情報を集め、その足取りを追うことが捜査を進める早道になるはず。ギブスンの自宅では、娘のカトリーヌから話が聞ける。

ギブスンがスナッチャーに殺された？

ギブスンの一人娘カトリーヌ。14歳の少女

情報屋のナポレオンを探せ！

あるものにメモしてあった電話番号へ電話をすると、ナポレオンという中国人の情報屋につながる。ギブスンが使っていた情報屋で、彼に出会うことでギブスンの足取りのいくつかがつかめた。今後ともよろしく頼むぜ、ナポレオン！

情報屋のナポレオンを見つけよう

情報は意外なところから見つかるぞ

ナポレオンとの待ち合わせ場所である、アルタミラ前の巨大スクリーンに注目。ここではいろいろなCMが流れているが、たまに意味深な電話番号が表示されることがあるのだ。ゲームを解くのに関係ないものもあるんだけど、そこへとりあえず電話してみると…。

いつもは普通のＣＭが流れているのだが…

じっと見ていると電話番号が現れることも…

ギブスンを殺した犯人が判明!?

ギブスンの通っていたアウター・ヘブンへ行くと、そこでダンサーをしている人気女優イザベラ・ベルベットからスナッチャーらしき人物の情報が手に入る。その結果スナッチャーらしき人物が判明！ そして家へと向かったが…。

何でも屋であるものを買わないと…

コスプレパブ内

ギブスンの情報を美人ダンサーのイザベラから入手

スナッチャーとの戦いで出会った謎の男

ACT１のクライマックスが、ここでのスナッチャーとの対決シーン。スナッチャーを追い詰めたが、不意をつかれピンチに陥ってしまうギリアン。そこに現れたのがランダム・ハジルという謎のバウンティー・ハンター。これまでにスナッチャーを3体も処理している凄腕の賞金稼ぎだ。はたして彼は味方なのだろうか？

部屋の中をくまなく調べていると、突然何かが…

スナッチャーに襲われ、絶体絶命のギリアン。そこに駆けつけ、一番おいしいところをもらっていく人物こそ…

謎の人物ランダム・ハジルだった。声優には塩沢兼人さんが起用されているが、これがなかなかのハマリ役。カッケー、サイコー！

多くの謎を残したまま、物語は第2部へと続く… Act 2 CURE ―予告編―

ＡＣＴ１に比べ、謎解きやスナッチャーとの戦いが増えるスリリングなＡＣＴ２。さらに未知なるＡＣＴ３へと物語は続く…。ギリアンやジェミーの失われた記憶には何が隠されているのか？

maker land

ヒューマン

マットを揺るがす電光石火のバトル再び

ファイヤープロレスリング3 Legend Bout

他の家庭用ゲーム機にも移植され、根強いファンを持つ『ファイプロ』シリーズが、8Mbitの大容量Huカードで帰ってきた！今回は待望のレスラーエディット機能と、注目の新登場レスラーの新しい必殺技を紹介。

大容量パワーさく裂！さらに過激なバトルが展開!!

どんなにピンチに追い込まれても、タイミングさえつかめれば奇跡の大逆転も可能。そんな絶妙のゲームバランスを誇る完成度の高いシステムはそのままにレスラー総勢28人、技も大幅に追加された。技の種類も豪快な大技から華麗な空中技、シブい関節技まで豊富だ。また、従来の技でも修正を加えているものもある。例えばラリアートは、今までのものにくらべて前傾姿勢になり、より実際に近くなった。リアリティがさらに追求された今度のバトルは激化必至だ！

エキシビジョンマッチ一本目
スーパー・カイザー & 水川光秀
グレート・バンサー & スティル・ジェームス

バイソンのラリアート。前作より前傾姿勢になっているのがわかるかな？

技の種類はますます豊富に。だれがどんな技を使うのか注目

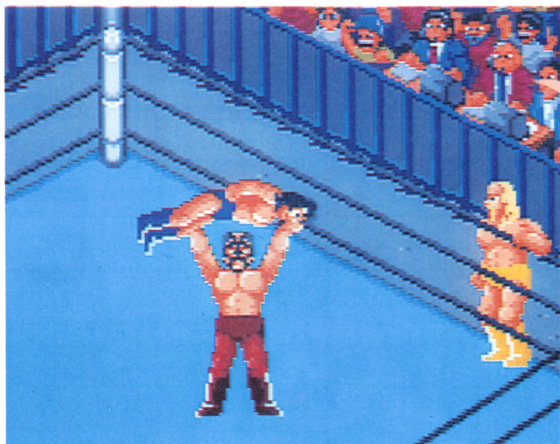
前作までに比べて、レスラーのビジュアルはアニメ調になっている！

オリジナルレスラーでリングに殴り込め！

攻撃力や防御力などの能力パラメータを調整し、使う技を選択することによって、オリジナルレスラーを作ることができる。データはバックアップメモリに4人まで保存可能だ。また、コンピュータが操るときの性格も設定できる。なおヒューマンでは、このエディットレスラーを使って行うトーナメント形式のイベントを計画中だ。

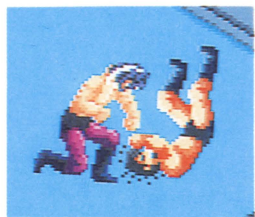
レスラータイプ ヒットマン・セイバー
レスラーカラー レッド
ノコリポイント 03

使いたい技を考えたうえで、能力ポイントをバランスよく振り分ける

技を選択。大技から小技まで、一定のポイント内で組み合わせるのだ

恐るべき新人が出現しました!!

ベースとなるレスラーと体型は変わらないが、パンツの色などは変更できる。いろいろ試して、最強のレスラーを作り上げよう

初見参レスラーの必殺技は華麗かつ破壊力大!!

レスラー28人中、初登場のレスラーは12人。その中から、編集部が独断と偏見で選んだ要チェックレスラーと、その必殺技を紹介する。どの技も破壊力大だが、スタミナを十分に奪ってからでないと逆に返し技を食らってしまうぞ。

前作に隠れレスラーで登場したレスラーもいる

華麗な流星

伊達　弘

ノーザンライトスープレックスは見た目も華麗な必殺技。柔道の裏投げも使いこなすテクニシャン。

ノーザンライトスープレックス

フロントスープレックスの進化した形。受け身がとれない危険な技

そのままフォールできる。華麗なホールドだ

炎のカリスマ

仁王田　猛

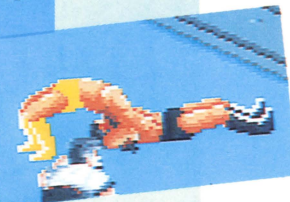
フェイスバスター、サンダーファイヤーパワーボムなど見た目も豪快な破壊力大の技を持っている。

サンダーファイヤーパワーボム

肩に担ぎ上げ、カナディアンバックブリーカーの状態から、一気にマットに叩きつける

従来のパワーボムより高角度から落とすので、数段破壊力が増す。仁王田オリジナルの必殺技

フェイスバスター

飛んで顔面をマットに叩きつける

熱き蹴撃手

山本　和輝

登場レスラー随一のキックの使い手。その足から繰り出すマシンガンキックは抜群の破壊力を持つ。

マシンガンキック

目にも止まらぬ速さで、キックを続けざまに3発放つ

相手に返されやすいのが難点だがカッコイイ

狂乱の獅子王

洸野　将洋

STFは相手をギブアップ寸前に追いこむ関節技。顔面にケリをいれるケンカキックも特徴的だ。

フライングショルダータックル

飛び込んでショルダータックル。飛び込むタイミングが難しいのだ

STF

相手をうつ伏せにして、足首、ひざ、股間節を同時に傷めつけ、さらにフェイスロックで顔と首も締めつける

INNER EYES

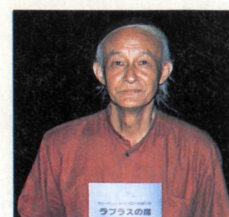
アーケード情報

ヒューマンからアーケードゲームの新作2タイトルが発表された。『SPANG²!(スパンスパン)』はボールを飲み込み、吐き出して敵にぶつけて倒すアクションゲーム。もうひとつの『クリスタルフォーチューン』はニュータイプの占いゲーム。主題歌を声優の皆口裕子さんが歌っている。

『クリスタルフォーチューン』。生年月日と、中央にあるクリスタルボールに触れたときの精神状態で占う

『SPANG²!』。コミカルでかわいらしいキャラクタが魅力

『ラプラスの魔』アフレコ終了

去る8月29日、パソコンからPCエンジンに移植されるロールプレイングゲーム『ラプラスの魔』のアフレコが行われた。注目すべきは、ナレーションに舞台俳優の天本英世氏が起用されたこと。壮大なスケールの物語を予感させる。

『仮面ライダー』の死神博士といえばわかる?

あまたの武将達と共に波瀾の時代が到来

信長の野望 武将風雲録

パソコン版では絶大な人気を誇る『信長の野望　武将風雲録』が光栄のPCエンジン参入第1弾のソフトとして登場。取っつきやすさと奥の深さを兼ね備えた作品だ。メモリベース128対応ソフトとして話題性も十分。

茶器と鉄砲で戦国の特色を再現するシミュレーション

『信長の野望』とは戦国日本において尾張の織田家を始め全国41家の大名が天下人を目指して覇を争うシミュレーションゲームだ。

このゲームの特色としては戦国日本の特徴を出すための“文化”と“技術”という要素がある。

システム的にも、コマンド実行時に行動力を消費し、ターン更新時に城主の政治力の分だけ行動力が回復する、というユニークなコマンド形態を持っている。

マルチプレイも可能で最大8人まで参加可能だ。シナリオも桶狭間の戦いの5年前からのものと室町幕府将軍足利義昭が織田信長追討の密書を出した時のものの2本が用意されており、それぞれのシナリオのみで出てくる武将もいる。

全国48ヵ国それぞれに所有大名の家紋が記されているのである

戦国時代の特色が導入されている

このゲームでの特徴は“文化”という側面で領国経営に幅を持たせ、“技術”という側面で文明的なものを取り入れている点だ。

特に技術は、当時世界最大だった金の生産の様子や、合戦に大きな影響をもたらした鉄砲が徐々に戦の勝ち負けを左右するようになるのをうまく表している。

また、合戦画面で鉄砲・鉄甲船ユニットが連続攻撃ができるようになることで「長篠の合戦」で行われた交代攻撃も表現している。

鉄甲船はプレイする大名にもよるがゲーム後半で鉄砲以上の兵器として戦で役に立つだろう。

軍師も盛んに技術革新を勧める

よりわかりやすくなったメイン画面

パソコン版では文字と数字で主に構成されていたメイン画面だが、PCエンジン版ではそれぞれの項目をグラフィックで表現し、無味乾燥さを排除している。

さてそれぞれの項目について説明してみると、①は兵・米相場だ。1の兵・米を買うのにどれだけ金がいるのか示している。米の売り買いで財テクに励めば持ち金をグッと増やすこともできる。②は持ち金。③は蓄えてある兵糧。④は領国の総石高。領国には開墾可能な沃野の大きさに応じた石高上限があり、各大名の年貢収入に差が出るようになっている。⑤は治水度。数値が高いほど台風の被害が少なくなる。⑥は商業価値で、商業の繁栄度を示し、税収額に影響する。⑦は文化度。どれほど文化が発達しているかを示す。これが商業価値の上限となる。なお、その国にいる武将の誰かが茶器を持っていると数値が緑色になる。⑧は兵士数。⑨は兵の忠誠度。⑩は兵の訓練度。⑪は武将数。⑫は備蓄された鉄砲数。⑬は城の防御力。本丸や城門がどれだけ敵の攻撃に耐えられるかを示す。⑭は領民の忠誠度。低くなると領民が一揆を起こす。⑮は技術度。100で鉱山の開鉱が、250で鉄砲の独自生産が、500で鉄甲船の建造が海に接する国では出来るようになる。

昨年末に発売されたメガドライブ版に似ているが若干各種パラメータの配列が変わっている

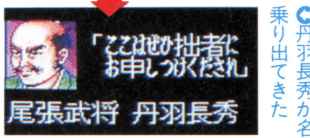
内政を充実させて国力を増やし、勢力を拡大して覇権を確立する

天下統一の第一歩は自国の国力充実だ。そして国力充実を実際に行うのは家臣団なのだ。野望に燃える大名は家臣と一丸となって領国経営に当たらなければならない。これからこのゲームのポイントである文化および技術とその国力の充実の過程を絡めて解説しよう。

有能な家臣が富国強兵を助ける

家臣は領国の運営に当たって自分に仕事を任せるようにと名乗り出てくることがある。そこで任せ、結果が成功すると忠誠心が上昇する。これが大名と家臣の一丸ぶりを表していると言えよう。また、家臣は命令をこなすだけの存在ではない。文武に秀でた武将は軍師となって領国運営に助言を与えてくれる。また、家臣には内政向き軍事向きがある。軍事向きの武将に内政や鉄砲製造を任せると普通の数倍のコストがかかってしまう。

軍師がこのターンでは治水開墾をするように勧めてきた

丹羽長秀が名乗り出てきた

茶会は領国に「文化」を、武将に「教養」を与える

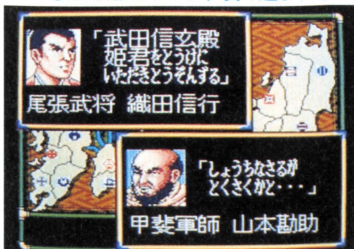
特に弱小勢力の時はそうだが対外勢力との交渉は重要だ。しかし、相手も人を見る。田舎大名や無骨者はいくら乱世とはいえ相手にされない。そこで「茶会」の登場となるのだ。茶会は武将の教養を磨く場であり、田舎に新しい文化をもたらす機会なのだ。

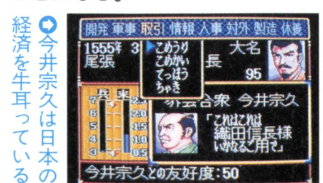
ここで注意したいのは茶会には茶器が必要で、それも茶会成功には名物と言われる高級茶器が要求されることだ。

なお、画面には2人しか登場しないが1回の茶会で3人以上が参加可能だ。

茶会が成功したかどうかは終わってみないと…

上手な交渉で危機回避

さて、交渉の場に出て恥ずかしくない文化や教養を身につけたら交渉開始だ。大名との交渉では同盟や婚姻を結べる。成功すればその大名から攻め込まれる可能性はかなり減る。また、商人との取引でも大幅な割引を受けられるようになる。これは名物や大量の鉄砲購入の時になると莫大な金が浮くことになる。

姫を迎えたらまず攻め込まれない

今井宗久は日本の経済を牛耳っている

合戦に勝って領国を増やす

最終的な領国を増やす方法は戦で攻め取ることだ。その際に重要なのは、まず右の表にあるユニットの働きを把握しておくことだ。次に重要なのは兵の忠誠心と訓練度だ。やる気のない兵を戦に引き立てるのは大変で、ひどいときなどは脱走が相次ぐこともある。そして、最も重要なのが兵の数。兵数が多いほど攻撃力が増すのだ。

歩兵	そのまま兵を編成したもの。機動力4である。
騎兵	機動力6で、攻撃力は一番。編成に兵数分の金が必要。
鉄砲隊	機動力3。編成に兵と同数の鉄砲が必要。連続攻撃可。
軍船	機動力3。上記の部隊が海上に進入した時これへ変化。
鉄甲船	機動力7。鉄甲船所有の隊の海上形態。連続攻撃可。

国ごとに異なる合戦場

合戦場は防御側が籠城戦か会戦かを選択することで決定される。

また、会戦でも海を挟んだ大名同士の戦なら海戦、地続きの大名同士なら戦の場は野戦、と合戦場の位置によっても変化する。

武田氏と上杉氏はこの川中島で激突するだろう

天下の堅城小田原城の難攻不落ぶりも再現

瀬戸内海を挟んだ大名同士の戦は海戦だ

武将の力が戦を左右する

戦は武将の晴れ舞台。そこでは内政のときはお荷物だった武断派武将も様々に役立ってくれる。戦いの形勢判断、戦いの進め方などを助言してくれる。しかし、一番ハデなのは名乗りを上げて敵に突撃する武将同士の対決だろう。

上が突撃を挑んだ武将だ

INNER EYES

『三國志III』開発近況

光栄のPCエンジンソフト第2弾の「三國志III」だが、CDであることをいかして、光栄のソフトでは付属するバージョンも用意されていたサウンドウエア(ゲームミュージックCD)を一緒に入れてしまう計画があるそうだ。

なお、音楽を聞くのには、PCエンジンの音楽再生機能を使うようになるかも。しかし付加価値の増大のために値段が高くなるのでは…。

パソコン版の画面写真です

日本物産

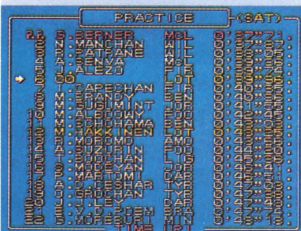
ついに実名で熱いレースが展開！

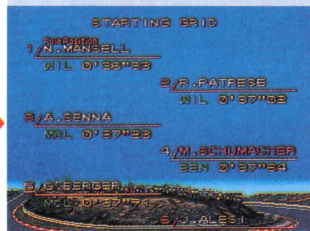
F1 CIRCUS'92

CD-ROM作品の『F1 CIRCUS SPECIAL』でたっぷりレースを堪能させてくれた日本物産が、実名で早くも続編を発表。

実名の使用でムード100%アップ

前作でCD-ROMの大容量を生かしてレースの醍醐味を教えてくれたが、何か物足りなさを覚えた読者もいるのではないかな？　そう、チームやドライバーの名前がロータスのハッキネンとハーバート以外は全員架空の名前だったからではないだろうか。それが今回ついに全チーム・ドライバーが実在の人物となって参戦してくるのだ。気になるのは「Huカード」となったことでどのような違いがでてくるのか？」ということ。その部分を以下でチェックしよう。

F1 CIRCUS SPECIAL

ゲームの作りに関しては様々な演出がなされて楽しいのだが…

F1 CIRCUS'92

今回は実在のドライバーが登場。やはりこのほうがしっくりくる

ドライバーの名前だけでなく参戦チームも実在するもの。チームのロゴもバッチリ使っていい雰囲気

前作をスープアップ

結論から言うと、Huカードになってもクオリティに関してはまったくパワーダウンしていない。逆にカードのためにディスクのアクセスがないというメリットがあるほどだ。もちろん容量の差で前作にあった要素で省略されたものもある。が、それは主に演出の部分（例えばプロローグがなくなっている）でのこと。つまり今回は、前作の豪華さに対してエッセンスを集めて作られたもの、と言える。

モードはこの3つがある

チームメイトを決定する画面

前作から引き継いでいる予選経過を刻々と伝える画面のシステム

レース画面は大きな変更はなし。看板は実在スポンサーのものに？

決勝のリザルト画面も雰囲気は前作のものを踏襲しているが、なんといっても実名だ

チーム・ロータスのボス来日

8月19日に大阪の日本物産本社にチーム・ロータスのマネージングディレクター、ピーター・コリンズ氏が訪問した。表敬訪問ということで、来期のスポンサー契約などの話し合いがされたかは不明。『'93』の話だったりして…？

日本物産社長・島井氏と共に

日本ファルコム

アネモスの波瀾万丈の旅が始まる

風の伝説ザナドゥ

正式タイトルが決定。現在は、今までにない斬新なアクションRPGを創るべく、新たなシステムの開発に精力的に取り組んでいる。

新たなる伝説を創る勇者たち

主人公アネモスと共に戦うメインキャラクタは4人＋1匹（?）。ここで気になるのが戦闘システム。『イースI・II』のような体当たり式と、サイドビューの本格的アクションの2種類あるのは先月お知らせした通り。パーティを組むことは確実だが、どのような戦闘システムになるのかは未定。一体どんなシステムになるのだろう？

⬆サイドビューの画面では、より高いアクション性が求められるのだ！

魔法を操る神官 ソフィア

女神イシュタルを祭る、パルティア神殿の神官。生まれながらにして魔法を操る能力を持つ。彼女の歌う「いにしえの歌」が物語の謎を解く重要な手掛かりとなる。

⬇アネモスを慕う（?）15歳

若き百騎長 アネモス

15歳のときイシュタリア王軍に入隊。そのわずか1年後、16歳という若さにして兵を率いる百騎長となる。どんなに苦しい戦いでも、正面から堂々と挑んでいく。

⬇勇猛果敢、たぐいまれな剣の腕を持つ

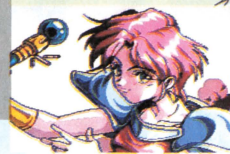
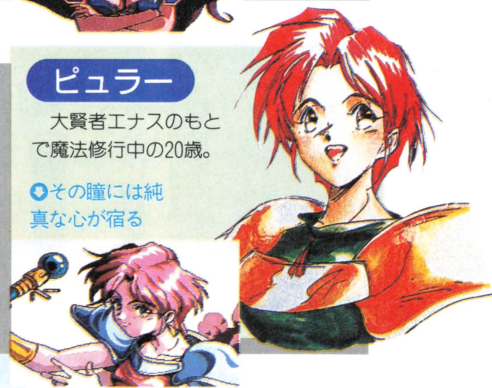
メディア

ソフィアを守る女従者。武術、魔法をある程度使いこなし、その役目を十分に果たす。

⬇色っぽいけどちょっとコワい

ピュラー

大賢者エナスのもとで魔法修行中の20歳。

⬇その瞳には純真な心が宿る

ステータス画面からシステムを分析！

まだまだ謎の多いシステムを、ステータス画面から分析してみよう。現在決まっているのは、戦えば戦うほど強くなる「熟練度システム」を導入すること。画面では、%のついた数字がそれにあたる。また、武器や防具にも熟練度が存在するようだ。一種類の武具を使い込むことにより、その能力が最大限に引き出されるのだろう。

⬆「ARMS　4／20」は、武器の能力最大値と熟練度を表すのか？

リュコス

人間のしがらみを嫌い、孤独を好む戦士。アネモスの不思議な魅力に引かれて仲間となる。

アルゴス

すべてが謎に包まれた生物。そのカワイイ容姿から、仲間になり戦うとは想像しにくいが…。

　※画面は開発中のものです。

データウエスト

待ってたわ、私を殺したあなたを

サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol. 3 AYA(アヤ)

いわゆるデジタルコミック路線とは一線を画す、硬派のアドベンチャー。データウエスト独自の動画システム「DAPS」を搭載。

CD スーパーCD-ROM²専用
11月20日発売予定
7600円(税別)
アドベンチャー
バックアップメモリ
80%(9月16日現在)

重厚なハードボイルド・アドベンチャー

FM-TOWNSからの移植となる『〜AYA』。グラフィックからも分かるように、現在のPCエンジンで人気があるデジタルコミック路線とは一風異なるハードな雰囲気を持つ。ストーリーは、サイコホラー映画のような展開を見せる。また家庭用ゲーム機では初めて、フルアニメーションシステム「DAPS」を搭載している。

パソコン版よりビジュアル部分が横長になり、見やすくなっている

アスファルトに横たわる死体。地面が鮮血に染まる

閉ざされた死の世界では何が待ち受けているのか?

注目の動画システム「DAPS」

DAPSとは、アニメーションに必要な動画やセリフ、BGM、SE(効果音)などの諸要素を、CD-ROMの容量の許すかぎり、完全に並行させて連続再生するシステム。これはデータウエストが独自に開発したもので、このシステムを搭載することにより、音と絵が完全同期したフルアニメーションが可能となるのだ。

FM-TOWNSの最新作『Ms. DETECTIVE』。画像はすべて実写取り込みで動画8万枚!

人の心に"潜入"するサイコホラー調の物語

主人公・降矢木和哉は、人間の心に潜入する特殊能力を持つサイキックアナリスト。その能力はある組織においてスペシャルクラスにランクされるほどだったが、現在は引退し、探偵を営んでいた。そこへかつての同僚、桐生五郎から奇妙な仕事を依頼されるのだが…。

失そうを遂げる降矢木の恋人
森崎 梨絵香(もりさき りえか)
どこか謎めいた雰囲気の降矢木の恋人。自分の誕生日を目前に謎の失そうを遂げる

フリーの敏腕アナリスト
桐生 五郎(きりゅう ごろう)
降矢木と同じ組織にいたアナリスト。事件はこの男が持ち込んだ奇妙な仕事から始まった

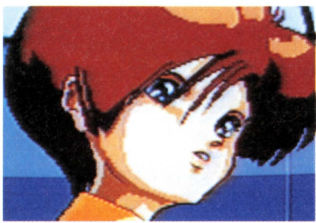
死してなお暗い影を残す
真行寺 綾(しんぎょうじ あや)
降矢木の昔の恋人。降矢木がその心に潜入中、誤って命を落としてしまった。その真相は?

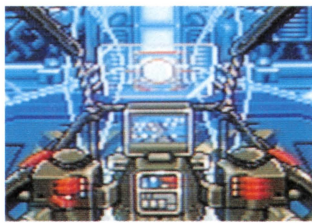
隠とんする謎の老人
神谷 老人(かみや ろうじん)
地方都市に隠とんする老人。依頼は、この老人の胸の傷あとを確認するというものだった

安らぎを分かち合う降矢木と梨絵香。二人は奇怪な事件に巻き込まれていく…

OTHER MAKERS

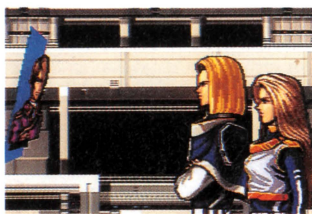
アイレム

現在『激写ボーイ』と『イメージファイトII』がタイトルにあがっているアイレム。『激写ボーイ』が10月2日に、『イメージファイトII』は12月発売の予定。『イメージファイトII』は、前作には入っていなかったビジュアルがウリの1つ。今回新たな画面が手に入ったので公開しておこう。

これは「イメージファイト（訓練の意）」時の成績表だ

彼女はこのゲームのヒロイン、レイ・ファロン

「イメージファイトシステム」のビジュアル

工画堂スタジオ

『スーパーシュヴァルツシルト2』は年内の発売を目指して開発中。ストーリー性に重点をおいたシミュレーションゲームとして、前作でも評価を受けていたが、スーパーCD-ROM²に媒体を移し、シナリオ、戦闘システムが大幅に強化されている。特筆すべきはボリューム、クオリティ共に圧巻のビジュアルシーン。最初に一度アクセスしただけでスムーズに進行するストーリーは、ほとんどアニメーションを見ているようだ。

軍事クーデターを起こし、イストラムーを手中にしたベルクファスト

ソマリ星系支配を狙うベルクファストに対抗するライアンとキャシー

『～2』のシナリオ1の戦闘宙域。少ない戦力で敵を突破できるか！

戦闘システムが強化した

角川メディア・オフィス

『サイレントメビウス』がラインナップされているが、ここにきて新たなタイトルが発表された。『Linda³(リンダキューブ)』というのがそのタイトルだ。新米のレンジャー隊員のケンが主人公で、寿命があと8年の星からできるだけ多くの種類の動物を方舟に集める、というのが目的。タイトルの「リンダ」はケンのフィアンセの名。彼女に次々と不幸がおきるために話がややこしくなるのだ。

「生態系シミュレーションRPG」と銘打たれたこのゲームのウリの1つはその制作スタッフ。桝田省治・岩崎啓眞・広井王子（友情監修）の3人がかかわっているだけに気になる1本になりそうだ。

メディアリング

ゼロヨンの本場アメリカの20都市を走破し、全米チャンプを目指す『ゼロヨンチャンプII』。今回はレース以外のイベントにもお楽しみが満載。前作で好評だったアルバイトも、ニューヨークではビルの警備員、ラスベガスではカジノなど、都市ごとに多種多様。また、ミニゲームで一攫千金を狙うことだってできるのだ。

チキン・レースではニワトリを飛ばす

射撃ゲーム。民間人を撃つと減点だ

ライトスタッフ

アクションRPGの『フィーンドハンター』は年内の発売を目指している。今回は敵モンスターとの戦闘の画面を紹介しよう。もう1本のタイトル『SWORD　MASTER(仮称)』はシミュレーションRPG。ファンタジー世界を舞台に、戦闘は面クリア型のシミュレーションタイプ。通常攻撃の他に魔法、召還魔法が使用可能。

『SWORD～』の想定イラスト

城などの細かい描き込みもていねいだ

『フィーンドハンター』の戦闘シーン。主人公フィードを操り戦う！

敵のモンスターは45体以上が登場する

レイ・フォース

『スターリング・オデッセイ』の制作は順調に進んでいるとのこと。間もなく開催される「NECパソコンフェア'92」（P66らん外参照）でオープニングシーンを公開する予定。今号は一足先にイラストを公開しておこう。

⭘主人公・レオンとともにソフィア、ロゼッタの2人が

⭘山のように巨大なドラゴンのイメージイラスト

⭘レオン・ソルフォードはいかにもナイトタイプ

⭘レオンの幼なじみ、ソフィア・R・ファリーナ

⭘左からレオン、ソフィア、ベルン、ロゼッタ、ランディの各メンバーたち

リバーヒルソフト

現在タイトルのあがっているのは『ブライII』と『トップをねらえ！ GunBuster VOL.2（仮称）』の2本。『ブライII』は12月18日に発売が決定した。このタイトルのほうは、画面のできぐあいから見ても発売は遠くないと思われる。美しいグラフィックが好評の『ブライII』のビジュアルを紹介しておこう。

⭘彼は登場人物の1人、左京。オープニングの1シーンから

⭘買い物などの会話はこんな感じに

⭘これもオープニングからのビジュアル。美しい画面のデキ

⭘妙な敵が出現してきた。ボスか？

アイ・ジー・エス

タイトルが挙がっている2本のサイバーパンクRPG『プランダーズ』と『断層都市ストレイロード』は、共に年内発売を目指して開発も佳境に。

アスク講談社

『上海III　ドラゴンズアイ』は、別名「バトル上海」とよばれる。これは、最大5人までが同時プレイ可能で、今までの上海にはない熱い戦いが繰り広げられることに由来する。また、クリア画面では12人の干支ギャル（？）が登場。

⭘これは干支ギャルのひとり虎ギャル？

アスミック

『ホーリーナイト』は、パソコンからの移植だが、実はパソコン版はまだ発売されていない。システム的には同じものだが、微妙に違うところが出てくるとのこと。

アトラス

『雀偵物語3（仮称）』のタイトルが発表された。前作と同じく特撮ヒーローのノリで展開する麻雀。今回は主人公が3人の女の子に変更された。前作の主人公・宇宙探偵ディバンが登場するかは未定。

アートディンク

『A列車でいこうIII』が参入第1弾であるアートディンク。マウス対応も含めてパソコン版の完全移植を目ざして鋭意制作中。発売まではまだ時間がかかりそうだ。

インテック

いよいよ発売の『ザ・プロ野球SUPER』。ドリームモードでは武将やモンスターと対戦できる。他には『アルガノス』『WRCラリー（仮称）』そしてアクションものの3本がラインナップにあがっているが、発売は来年だろう。

クリーム

サッカーゲームの『JP　LEAGUE』がタイトルにあがっている。発表自体は5月のCSGで既にされたものだが発売日は未定。

ココナッツジャパン

発売は来年以降と思われた『パチ夫くん幻の伝説』の続編が、タイトルも新たに12月発売決定。その名も『パチ夫くん　笑う宇宙』。パチ夫くんが宇宙に飛び出し、スケールアップしたものになりそう。

サン電子

マウス対応第1弾として開発が進められている『レミングス』は、ゲームはほぼ完成。マウスとほぼ同時発売する予定なので、マウスの完成を待っている状態だ。

システムソフト

完成に近づいてきた『インペリアルフォース』だが、間もなく発売される予定のマウスとメモリベース128への対応を検討中。そのため発売が少し延びるかも。

シュールド・ウェーブ

あがっているタイトルは『ココロン』のみ。スーパーCD-ROM²専用のアクションゲームで、年末発売を予定している。

ソフィックス

『YAWARA！』が発売されるとひとまずラインナップがなくなってしまうソフィックス。が、次回作の企画は現在進行中という。

タイトー

現在ラインナップされているのは『幻蒼大陸オーレリア』『アドベンチャー　オブ　マミーヘッド』『芸者ウォーリアーズ』の3タイトル。『幻蒼大陸〜』と『アドベンチャー〜』は制作が進んではいるが、発売されるにはまだまだ時間がかかりそうだ、とのこと。また、発売が一番早そうな『芸者ウォーリアーズ』の進みぐあいだが、これも20〜30%のデキという。

テイチク

『ゴッドパニック至上最強軍団』の発売日が、当初の10月下旬から11月27日に変更。現在は細かい部分のチェックをしている。もう1本の『50TH』は動きがない。

テンゲン

現在発表されている4本のタイトルすべてが発売日未定のテンゲン。その中で一番早く発売されそうなのが、マウス対応で独特の操作感が味わえる『マーブルマッドネス』。それ以外のタイトルは、ここ数カ月動きが見られない。

日本電気ホームエレクトロニクス

11月発売予定のシューティング『メタモジュピター』と12月発売予定のボードゲーム『21エモン めざせ／ホテル王』以外の情報公開が、間もなくあるかもしれない。「大作にしたいのでじっくり作る」と開発者の1人が語ってくれた。

パック・イン・ビデオ

『おたくの星座 The Best Version（仮称）』の開発は着々と進行中。なお「おたくの星座」はサブタイトルになるとのこと。

ビクター音楽産業

『LOOM』『シェイプシフター』の2本が発売されると『巨大アリの恐怖 IT CAME FROM THE DESERT』と『TVスポーツ・スペシャル』の2本がラインナップに残る。が、この2本の発売は当分先のことになりそうだ、とのこと。

ピーシーエム・コンプリート

パズルアクションゲーム『GODS』の開発は順調に進んでいるとのこと。しかし、画面写真など新情報の公開にはもう少し時間がかかりそうだ。

ブレイン・グレイ

しばらく沈黙の続いている同社だが、ファン期待の『ラストハルマゲドンII』の企画は進行中だ。

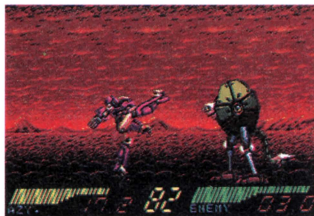
ホームデータ

唯一あがっているタイトルである『ホームデータの囲碁』だが、前号と変わらず開発状況には進展がないそうだ…。何らかの動きが見られるまで気長に待とう。

マイクロキャビン

来年の早い時期に発売を目ざしている『フレイ』の状況だが、進行の具合は40～45％ぐらいということだ。開発は順調に進んでいるので間もなく画面写真も公開できそうだ、という。

マイクロネット

パソコンのメーカーとしてスタートし、メガドライブにも参入していたマイクロネットがPCエンジンへの参入が決定した。参入第1弾は、メガドライブで既に発表されている『ブラックホールアサルト』になるそうだ。

⇧これはメガドライブ版の画面だ

マイクロワールド

海外のパソコンからの移植『ジム・パワー』を発表。人に筋肉を見せびらかすのが趣味の主人公ジムが繰り広げる冒険アクションだ。

⇧画面はパソコン版のものです

ユニポスト

開発中の『ダイノフォース』は戦略性の高いシューティングゲームだ。随所に工夫が盛り込まれており、斬新なゲームシステムになっている。

SUPER OTHER MAKERS

今回まったくラインナップがないメーカーはアイマックス、エイコム、NHKエンタープライズ、サリオ、データイースト、T.S.S.、トンキンハウス、ナムコ、パルソフト、ビデオシステム、フェイスの面々。中にはまだ企画段階でタイトル発表を控えているメーカーもあると思われるが、大半が、撤退状態にあるといえる。他機種ではタイトル発表をしているところもあるのでPCエンジンのことを忘れてしまっているのだろうか？ はぁ…（タメイキ）。

INNER EYES

アスク講談社のビデオ

⇧オーディションで選ばれた現役女子高生が出演

アスク講談社からビデオ『新・東京女子校制服図鑑 93年度版』（全2巻）が発売される。伝統的な制服からトップデザイナーが手がけたものまで、制服は今や女のコが志望校を決める重要なポイントだとか。これはそんな女のコのニーズに応え、かわいらしさを基準に選び抜かれた有名女子高の制服を紹介するビデオなのだ。第1巻は10月21日発売、4800円（税込）。男のコのキミも、たまにはこんなビデオで最近の女子高生を研究してみるのも悪くないかも。

元気なOTHER MAKERS

「AMショー」が開催されたのはご存じだろう。そこでここではOTHER MAKERSで掲載しているメーカーをレポートする。

まずアイレムだが、映画でおなじみの『HOOK』を題材にしたアクションゲームを出展、なかなかの盛況ぶりだったのが印象的。一方、最近新作の発売がないタイトー、ナムコ、データイーストも業務用では多数を出展。PCエンジンのソフトも…、頼みますよ／

⇧「HOOK」に人だかり。アイレム

⇧ロゴが変わったデータイースト

⇧アーケードゲームでは活発な動きを見せるタイトー

⇧アーケードからの移植なども期待したいナムコではあるが…

プレゼントの応募方法

各プレゼント希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、希望の商品名を明記し、右記まで。10月29日消印有効。発送をもって発表とします。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN
OOOO係

News

新周辺機器の名称が決定!!

「バーチャルクッション」&「コードレスパッド」

日本電気ホームエレクトロニクスから発表されたPCエンジン用新周辺機器。前回紹介した「PCエンジンマウス」「メモリベース128」に続いて、今回はゲームの楽しみを倍増してくれる2つの周辺機器を紹介しよう。

バーチャルクッション

年末発売予定　予価1万4000～1万5000円

PCエンジンで迫力ある体感ゲームが楽しめる。手軽に体感空間を作り出せる「バーチャルクッション」は、スピーカー内蔵クッション、アンプ、ケーブル、そしてACアダプタの4点セットで発売される。しかも他のゲーム機やAV機器でも使用できるという親切設計なのだ。

仕組みはアンプ部分でゲームサウンドの高音部をカットして重低音を作り、スピーカー内蔵クッションで増幅し振動させる、というもの。クッションから発生する振動は背中から全身まで伝わるくらいに強烈だ。特にシューティングゲームの爆発音などは凄まじい迫力で体感できるのだ。

⬇今回の取材で使用したゲームは『ゲート・オブ・サンダー』

⬆クッション、アンプ、ケーブル、ACアダプターの4点セットで発売する

⬆このように背中とイスの背もたれの間に挟んで使用する

⬇テレビで音声を楽しみ、クッションで振動を楽しむ。こうして体感空間をつくりだす

⬆クッション部分はカバーで覆われる予定。どんな模様に?

⬇正面の3つのツマミでカットする高音のレベルなどを調整することができる

コードレスパッド

年末発売予定　予価1万2000～1万3000円(セット)

「コードレスパッド」は、多人数同時プレイ時のコードのわずらわしさを解消してくれる周辺機器だ。赤外線使用のこのコードレスパッドの仕組みは、簡単に言えばテレビのリモコンと同じで、パッドからの情報を赤外線で発し、マルチタップにあたる赤外線受光部で読み取るというもの。多人数プレイも連射も可能で、普通のパッドと機能的にもなんら変わりない。コード以外の違いは、切替えスイッチがあること、そしてパッドに電池が必要だということの2点だ。

切替えスイッチは、マルチプレイ時のプレイヤー番号を決めるもので、赤外線の混乱を防ぐ役割も持つ。電池は赤外線を出すためのパッドの電源で、単4電池4本が必要だ。なお受光部はPC本体からパッド端子を通じて電気を得ているので電池等はいらない。

価格は赤外線受光部とパッド1個のセットで1万2000～3000円、パッドは1個3000～4000円で必要に応じて買い足す。受光部1個とパッド5個をそろえれば、5人同時プレイを思い切り楽しめるぞ。

⬆赤外線受光部のイラスト。正面にある透き通った窓から赤外線を読み取る

⬇つい熱くなってしまう多人数プレイ。画面は『ボンバーマン'93』だ

⬆これはパッド部のイラスト。中央上部に赤外線の信号を発信する窓がある

紅の豚

宮崎駿監督作品『紅の豚』をモチーフとしたゲームアイデア大募集！　その選考結果の発表だ。多数の応募に選考スタッフも四苦八苦。

映画のほうは大ヒット、ロングラン。宮崎アニメのファンはもちろんのこと、幅広い年齢層の支持を得ているようだ。現在でも東宝洋画系で上映中!! 今回の募集は『PCエンジンFAN』『メガドライブFAN』『ファミリーコンピュータマガジン』『スーパーファミコンマガジン』『ゲームボーイマガジン』の5誌合同企画。選考スタッフも各誌編集部の代表者と、スタジオジブリ製作部長・高橋望の5名で行われた。大賞はもちろん1名。佳作は20名の中から、よりすぐりの作品を紹介する。

応募の山の中に宝が埋まっている

総　評

応募作品の傾向は当初予想した通り、シューティングが圧倒的多数を占めました。ロールプレイングやアドベンチャーにシューティングシーンを盛り込んだものや、3Dシミュレーターなどなど。

今回は企画書としての水準の高さよりも、「大胆な発想」という点に選考の基準を敷きました。したがって、細かな設定までしっかりとされていてもありきたりなものは選考で外れ、なにか光り輝くポイントのある作品が受賞の対象となったわけです。似通ったアイデアの場合のみ、トータル的なクオリティで判断をしました。

大賞作品もジャンルはロールプレイングですが、単純に原作のストーリーに沿ってゲーム化するのではなく、「自分自身で飛行機を作り上げていく」という点が高く評価されたのです。

大賞　激戦の末に栄冠を手にした最優秀作品!!

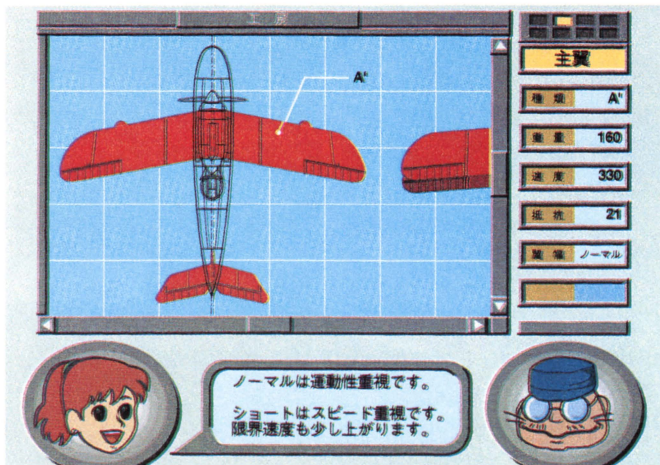
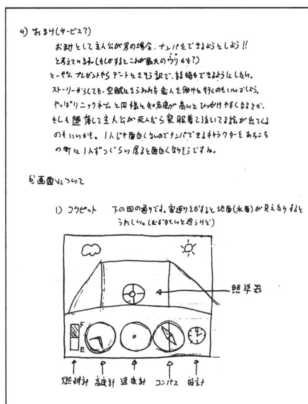
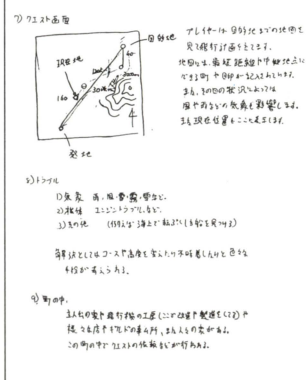
兵庫県／馬田哲也・22歳　ジャンル ロールプレイング

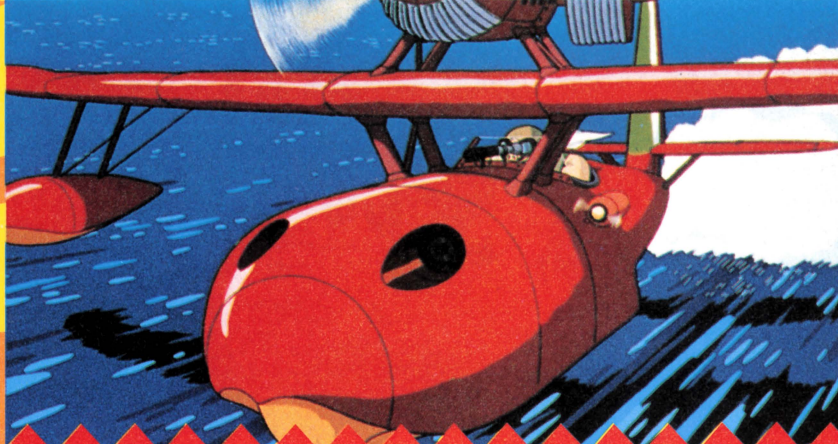
飛行機の部品を色々組み合わせて、自分の飛行機を作ることを最大のポイントとするクエスト制のロールプレイング。主人公は依頼（空賊退治など）を受け、それを解決していくことにより経験値やGOLDをためていく。もちろん機体の出来具合が依頼の遂行に影響してくる。GOLDがたまればいい部品も揃えられるわけだ。

設計の大きなポイントは、エンジン、主翼、胴体の3点。エンジンは空冷と水冷があり、空冷は同等の出力を持つ水冷エンジンよりも軽くできるが、空気抵抗が大きいなどそれぞれ一長一短がある。ゲーム序盤では値段の安さなどから空冷エンジンが主流をなすと思われる。主翼のうち単葉はスピード重視で、強度があるぶん重量が重い。複葉はスピード面で単葉より劣るものの、運動性や重量面で有利だ。そしてこのエンジンと主翼を取り付けるのが胴体部分だ。ただハイパワーなエンジンを胴体に搭載すればいいというわけではなく、胴体の数値がエンジンの必要強度よりも高くないと搭載はできないし、燃費にも影響する。

機体が完成したらいよいよ任務遂行にとりかかる。目的地までのルートを自分の飛行機の性能や、気象条件などを考慮し決定する。最短コースを選ぶか、中継地点を通り迂回していくかは無論自由。

「原作付きのゲームという枠で、ひとつの理想的な回答を出してきたと思う。原作のストーリーを単になぞったアドベンチャータイプのゲームが多いなかで、原作の設定を生かした世界の中で、プレイヤー自身が主人公となって自由に遊ぶのだという発想が好ましい。"アフリカの星"や"紅の豚"など主人公にニックネームを付けるというあたりに、この作者のこだわりが感じられた」（スタジオジブリ製作部長・高橋望）

主翼
A'
種類 A'
重量 160
速度 330
抵抗 21
特徴 ノーマル
ノーマルは運動性重視です。
ショートはスピード重視です。限界速度も少し上がります。

企画書を元に編集部で作成した自機のチューニング画面。雰囲気がわかる？

飛行シーンはコックピットタイプ

目的地まで地図で飛行計画を練る

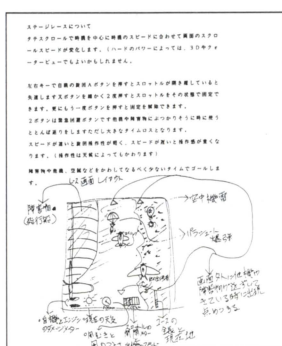
ゲームアイデア大賞発表!

佳作　受賞者20名の中から4作品をピックアップ

岡山県／山川哲史・14歳　ジャンル シューティング

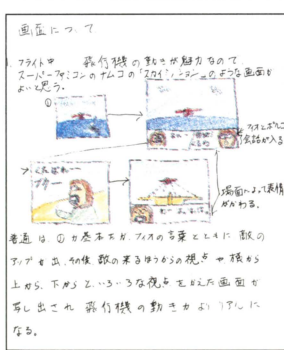
基本は通常のシューティングだが機銃の攻撃だけでなく、主人公のポルコがスパナを投げたり、エンジンが止まってしまったときはボタン連打でスタータを回すなど様々な演出が盛り込まれている。また、ステージによっては『ストII』ばりの多彩なアクションで戦うことになる。映画同様、殴られれば殴られたぶんだけ顔がどんどん変形していく。

ポルコのアクションパターンは豊富だ

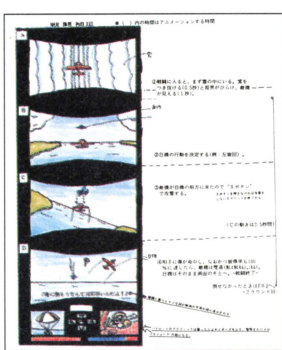
北海道／梅原孝之・22歳　ジャンル レース

一言でいえば縦スクロールの世界一周レースゲーム。世界一周は細かなステージに分けられ、そのステージごとにポイントや賞金が得られる。最後はその所得ポイント数で優勝が決まるのだ。また機体が破損した場合は賞金で修理するのだが、その間もレースはリアルタイムで進行しているので、大きなタイムロスになってしまう。直さず墜落するとゲームオーバー。

画面はオーソドックスな縦スクロール

富山県／渡邉嘉秀・19歳　ジャンル アドベンチャー

ストーリーは原作をベースとしたオリジナル。男たちが名誉を賭けて戦う世界大レース大会にポルコが出場するところから始まる。エンディングこそ映画と同様であるが、それまでの過程において映画とはまた違った登場人物の姿を見ることができる。レースシーンでは相手を撃墜するのではなく、ペンキ玉を当ててポイントを稼いでいくのが大きな特徴。

飛行中にも味方や敵のセリフが挿入!

東京都／原澤英央・18歳　ジャンル シミュレーション

飛行艇同士の戦いをシミュレーション化。自軍はポルコを中心とし、ほかにマンマユート団やカーチスなどが加わる。敵軍は謎の空賊集団というオリジナル設定だ。注目すべきは戦闘シーン。上昇や旋回などのコマンド入力に合わせ、戦闘が3Dのアニメーション表示されるのだ。ただし攻撃の操作だけはアニメーション中に行うため、のんびり観戦は厳禁だ。

戦闘シーンはパノラマ映画のようだ!!

そのほかの佳作受賞者

北海道／松本　英樹・22歳　RPG
埼　玉／堀田　和嗣・17歳　ETC
千　葉／遅野井　宏・16歳　RPG
　　　／喜地　保仁・15歳　STG
　　　／渡辺　淳史・17歳　STG
東　京／永添　智照・21歳　ETC
長　野／Ａ．Ｔ．・17歳　ACT
　　　／小林　英策・18歳　AVG
静　岡／内田　繁・18歳　ETC
愛　知／服部　優佑・19歳　STG
大　阪／牛之浜義彦・27歳　AVG
　　　／豊澤　武司・21歳　SLG
　　　／福本　清孝・20歳　STG
　　　／山野上　崇・18歳　STG
香川／たけだはやお・20歳　AVG
福　岡／大川　雅之・18歳　SLG

参加賞当選者

北海道／石田　裕嗣・15歳
青　森／松橋　一樹・16歳
　　　／三浦　祐樹・13歳
岩　手／堀合　竜也・15歳
宮　城／鈴木　享子・33歳
　　　／本郷健太郎・19歳
秋　田／荒川　晃一・13歳
福　島／先崎　博明・15歳
　　　／中籔　光輝・?歳
茨　城／飯田　博・30歳
　　　／小笠原俊介・17歳
群　馬／浅田　良司・14歳
　　　／江口　正則・26歳
埼　玉／伊沢　昌治・14歳
　　　／坂本　勇二・17歳
　　　／中山　弘人・18歳
　　　／野口　但・17歳
　　　／林田　康雄・15歳
千　葉／今泉　明・20歳
　　　／中村　仁・16歳
千　葉／平野　貴幸・13歳
　　　／峰　和人・17歳
　　　／安廣　和志・?歳
　　　／山形　龍太・16歳
東　京／池谷　仁・20歳
　　　／伊藤　良太・13歳
　　　／大脇　俊紘・14歳
　　　／小川　勝彦・16歳
　　　／佐々木周一・15歳
　　　／佐藤　文泰・16歳
　　　／鈴木　健司・?歳
　　　／畠山　直之・17歳
　　　／飛田　孝幸・18歳
　　　／藤森　公一・14歳
　　　／細野　龍巳・15歳
　　　／安田　和央・20歳
神奈川／木内　洋・16歳
　　　／北川　史明・13歳
　　　／木伏　涼輔・14歳
　　　／小暮　裕二・15歳
神奈川／斉藤宏太郎・19歳
　　　／柴田　和英・12歳
　　　／高橋　新・?歳
　　　／筒井洋一郎・13歳
　　　／長瀬　順一・20歳
長　野／佐藤　成将・19歳
新　潟／岡　聖志・15歳
　　　／金子　秀明・13歳
　　　／小林・15歳
　　　／須田　琢也・12歳
石　川／小原　雅浩・16歳
　　　／米村　規広・16歳
福　井／高橋　浩主・14歳
岐　阜／浅野　博・17歳
　　　／新川　濠一・14歳
　　　／長屋　秀和・16歳
　　　／森　浩司・15歳
静　岡／片井　浩之・14歳
　　　／近藤　友明・17歳
　　　／辻岡　洋志・16歳
静　岡／宮沢　俊之・19歳
　　　／渡辺　成人・17歳
愛　知／石井　誠・14歳
　　　／西郷　進介・16歳
　　　／清水　俊彦・16歳
　　　／山本　祐介・14歳
京　都／谷口　公晴・14歳
　　　／柳田　泰男・17歳
大　阪／岩下　清人・23歳
　　　／川本　良輔・17歳
　　　／谷口　博幸・14歳
　　　／栂井　靖弘・20歳
　　　／馬場　大輔・13歳
　　　／古津　和章・16歳
　　　／星島　耕太・18歳
　　　／前田　吉隆・19歳
　　　／水野　勲・20歳
兵　庫／浅井　泰博・16歳
　　　／大塚　啓治・30歳
　　　／刈谷　圭司・20歳
兵　庫／丹下　雅寿・16歳
奈　良／植田　晃司・14歳
和歌山／浜田　誠・19歳
岡　山／益留由理子・13歳
広　島／青木　宏光・22歳
　　　／小塩　秀明・26歳
山　口／山本　律磨・19歳
香　川／亀山　憲史・15歳
愛　媛／梶谷　剛彦・16歳
福　岡／池上　民男・16歳
　　　／瀬戸山　功・14歳
　　　／立川　順一・16歳
　　　／田島　考・16歳
佐　賀／坂田賢一郎・17歳
長　崎／谷山　朝一・16歳
熊　本／刀根　有史・18歳
　　　／吉井　和彦・32歳
鹿児島／小浜　健太・14歳
　　　／平馬　尚樹・20歳
沖　縄／城田　直明・21歳

（敬称略）

※「そのほかの佳作受賞者」のそれぞれ最後の英字はゲームのジャンルを示しています。（ＲＰＧはロールプレイング、ＳＴＧ

アタック
スペシャル

ATTACK SPECIAL

Wizardry V

ウィザードリィV

巨大なダンジョンが待ち受ける『V』の地下3階までを、ダンジョンマップとマップデータで徹底攻略。

CD スーパーCD-ROM²専用
ナグザット
発売中
7400円（税別）
ロールプレイング
バックアップメモリ

キャラクタの特性を知ることが攻略のカギ

このゲームをプレイするためには、次の3点をしっかり頭に入れておこう。キャラメイク、パーティ編成、そして、ゲーム中に登場する、ノンプレイヤーキャラクタとの会話の3点だ。この3点のポイントを個別に紹介しているので、よく読んでほしい。

キャラメイクは納得するまで何度でもしよう

このゲームでは、右の表の各種族に、下の表の性格とボーナスポイントを振り分けてキャラの職業を決める。このボーナスポイントが20以上出たときにキャラを作ろう。そうすれば、各職業に必要なポイントを振り分けたあとに残りのポイントを生命力などにまわす余裕ができる。高いボーナスポイントが出るまで、繰り返そう。

種族	特徴
人間	平均的な能力を持つ
エルフ	賢く、呪文を使うのがうまいがＨＰが低い
ドワーフ	力が強く、体が丈夫なので、戦士に最適
ノーム	信仰心が強いので、僧侶に向いている種族
ホビット	素早く、運が強いので、盗賊に向いている

	必要な性格			必要なポイント					
職業	善	中立	悪	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運の強さ
戦士	○	○	○	11	—	—	—	—	—
魔術師	○	○	○	—	11	—	—	—	—
僧侶	○	×	○	—	—	11	—	—	—
盗賊	×	○	○	—	—	—	—	11	—
ビショップ	○	×	○	—	12	12	—	—	—
侍	○	○	×	15	11	10	14	10	—
ロード	○	×	×	15	12	15	12	14	15
忍者	×	×	○	17	17	17	17	17	17

パーティ編成で運命が決まる

パーティ編成時には、職業のバランスを考えることが重要だ。おすすめは、侍2人と盗賊1人、僧侶1人、戦士か侍を1人、魔術師かビショップを1人のパーティだ。このとき、違う性格（善、悪）のキャラで、1つのパーティを編成することはできないのでキャラメイクの時点で頭においておこう。

職業のバランスを重視しよう

職業	特徴	職業	特徴
戦士	戦闘時の攻撃の主力となる。レベルアップとＨＰの増加が早い	ビショップ	魔術師、僧侶の両方の呪文を使えるが、習得スピードは遅い
魔術師	攻撃系の呪文を得意とするが、いい武器や防具を装備できない	侍	戦士なみの攻撃力を持ち、魔術師系の呪文を使うことができる
僧侶	防御、回復系の呪文を得意とする。パーティに不可欠の存在	ロード	優れた攻撃力を持ち、僧侶系の呪文を使うことができる
盗賊	ドアのカギを開けたり、宝箱のワナをはずすなどの働きをする	忍者	素手の状態が、最も力を発揮する。しばしば敵を一撃で倒す

ノンプレイヤーキャラクタとうまくつきあおう

ノンプレイヤーキャラクタは、重要な情報や、アイテムを持っている。出会ったら、まず呪文を唱えて相手を魅惑しよう。そうすれば、口の重いキャラも話をしてくれるし、攻撃されたり、物を盗まれる危険性も低くなる。また、彼らとの戦闘は避けたほうが賢明だ。

KATUで魅惑しよう

ゲームの序盤、地下3階までを徹底攻略

このゲームを攻略していくには2つのポイントがある。マップ全体を把握することと、ノンプレイヤーキャラクタからの情報をもとに、自分の行動順序を判断することだ。ここでは、そのポイントを中心に、地下3階までを攻略していく。マップ中の番号でノンプレイヤーキャラクタの出現位置や、アイテムなどの場所を表している。また、番号は、横のマップデータと本文に対応している。マップの上と左側にある数字は、マップ上の座標を表している。自分の現在位置や向きを把握して、目的地へのルートを確認しよう。

地下1階　無謀な遠出は命取り

ゲームスタート時は、自キャラのレベルが低いうえに、装備も貧弱だ。この状態で、ダンジョンの奥深くに入っていくことは自殺行為だ。遠出をする前には、ダンジョンの入口付近で、ある程度のレベル上げをしておくことと、装備を整えておくことが必要だ。また、この階に登場するTHE LAUGHING KETTLEは、情報を高額な値段で売りつけてくる。ゲームが進んでお金に余裕ができてから会いに行けばいい。

●お寺の中に入るには

BROTHERHOOD寺院の中に入るには、❸で手に入るORB OF LLYLGAMYNが必要だ。寺院の中にいるG'BLI GEDOOKは、倒すべき敵などの重要な情報を持っているので、一通り話を聞いておこう。

●ベルトコンベアを止めるには

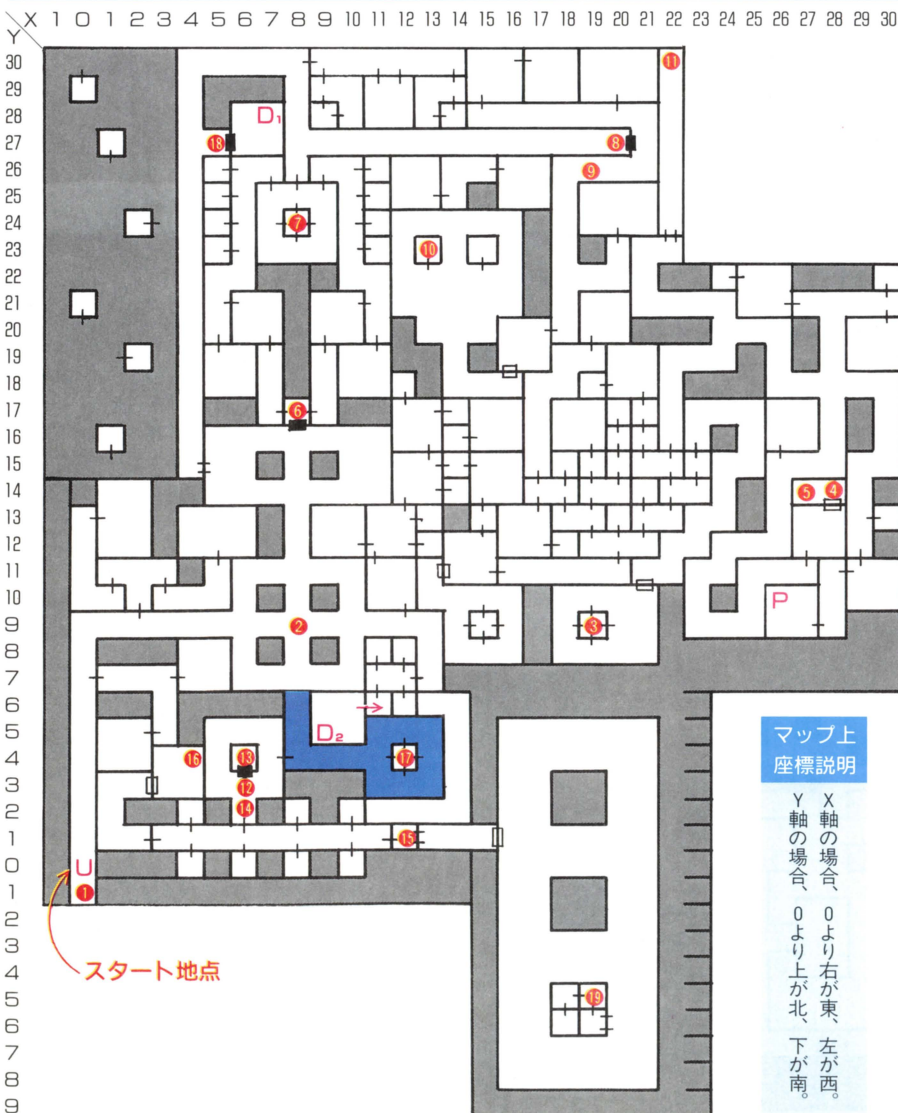
動力室に行く前に、❾のIRONOSEからBRASS KEYを入手しておくこと。これを使って、⓭でモーターを止めよう。これを止めずに⓮のドアに入ると、ベルトコンベアで、⓯の縦穴まで流されてしまうぞ。モーター停止後、⓰へ行ってBAG OF TOKENSを入手するのだ。

●城内移動装置で地下2階へ

地下2階に降りる手段は、縦穴を除き、城内移動装置と階段の2つ。イベントクリアのため、まず、城内移動装置で地下2階に行こう。

この階で手に入るアイテム

SILVER KEY
ORB OF LLYLGAMYN
BRASS KEY
BAG OF TOKENS

スタート地点

マップ上座標説明

X軸の場合、0より右が東、左が西。
Y軸の場合、0より上が北、下が南。

マップデータ

❶メッセージ「いつの日かMAEL STORMを統べんがため、その中心を捜し求める者のみ入られよ」
❷記号表示「 // ! * :, : ====
// ! U ; : ---- 」
❸ORB OF LLYLGAMYNがある
❹部屋中にもの凄い量の壊れた古い木箱が散らばっている
❺探すとSILVER KEYが見つかる
❻BROTHERHOOD 寺院　❸のORB OF LLYLGAMYNがないと通れない
❼G'BLI GEDOOKが現れる
❽大きな牙を持った動物の像が問題を出してくる。「VAMPIRE」と答えると、シークレットドアが出現する
❾この付近を歩いていると、IRONOSEが現れる。BRASS KEYを必ず買い取ること
❿メッセージ「そして、遠くのほうから声がこだました。月明かりの下に、死は君臨し、時は満ちる。そして、すべての時間は失われる」
⓫THE LAUGHING KETTLEがいる
⓬動力室　❾で入手したBRASS KEYを使うと中に入ることができる
⓭モーター　これは「ギア」、「シャフト」、「カッシャ」、「ベルト」の順に操作すると止まる。まちがえると、地下2階　西13　北7に落ちる
⓮危険！モーター作動中は立入禁止！　⓭でモーターを止めずに入ると縦穴まで流される
⓯縦穴　地下2階　西16　南6に落ちる。「LITOFEIT」の呪文をかけておけば落ちない
⓰ボロボロになった骨と鎧　探すとUNDEAD WARRIORS、ZOMBIESとの戦闘になる。戦闘終了後、BAG OF TOKENSを入手
⓱城内移動装置　⓰で入手したBAG OF TOKENSを使うと、地下2階　東1　南8へ移動可能
⓲銀の扉　❺で入手したSILVER KEYで開く
⓳シュート　地下6階　東3　南27へ行く

マップ上記号説明　ドア ╂　シークレットドア ╪　カギがかかっているドア ф　アイテム、カギ、ナゾが必要なドア ▮　ピット P　ダークゾーン ■
エレベーター E　上り階段 U　下り階段 D（階段のわきの数字は、他の階の階段とのつながりを示している）一方通行 →

地下2階　泳ぎの練習をしておこう

キャラクタのステータスの中に、「泳ぎ」という項目があるが、このレベルは、そのキャラクタが水の中に潜ることのできる深さを表している(レベル1の場合、深さのレベルAまで)。このレベルは、潜水を繰り返すことで上がっていく。⓫のBUBBAの健康温泉でレベル5程度に上げておこう。この階は、必要なアイテムがないと進めないイベントが多いので、アイテム収集がクリアのカギだ。

●ラム酒を渡せば道は開ける

城内移動装置でこの階に来たら、❹の古い大きな木箱から、BOTTLE OF RUMを取る。そして、いったん地下1階に戻り、銀の扉の部屋にある階段から再び地下2階に降りよう。ダークゾーンを通って、❺へ行くと、THE RUBY WARLOCKが通せんぼをしている。酒を欲しがっているので、BOTTLE OF RUMを渡すと、道を開けてくれる。

力ずくで通ろうとはせずに、アイテムを渡そう

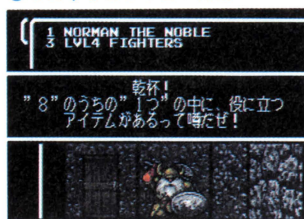
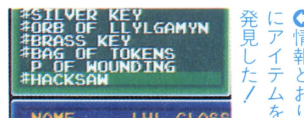
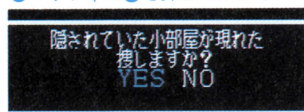
●温泉で情報を入手しよう

⓫でBUBBAの健康温泉につかっていると、THE DUCK OF SPARKSが近づいてくる。こいつに、コンサルタント料として、500G.P.を支払えば、霊に関することなど、いろいろな情報を教えてもらえるので、お金を用意しておこう。

霊に関する情報はここで入手できる

●ドワーフたちと1杯やる

温泉の次は、酒と食事の店だ。⓬へ行って、ドワーフたちに酒をおごってやると、情報がもらえる。ドワーフは全部で5人いるので、全員の話を聞いておこう。

8のうちの1つといえば…

マップ中の❽を探してみよう

情報どおりにアイテムを発見した！

●消える宝箱をとるには

❻には、宝箱があるが、霊のせいで取ることができないのだ。これを取るには、RUDOLPHのスピリッツ市場へ行って、PORTION OF SPILIT-AWAYを作らなければならない。これを使えば、霊を追い払って、JWELED SCEPTERを手に入れることができる。

アヒルの情報をもとに、薬を作ろう

この階で手に入るアイテム
BOTTLE OF RUM
HACK SAW
JWELED SCEPTER
MUNKE WAND
PORTION OF SPIRIT-AWAY

マップデータ

❶地下1階　北4　東12に移動できる
❷この付近にHURKLE BEASTがうろついている
❸メッセージ「HURKLE BEASTに餌をやらないでください！」
❹探すとBOTTLE OF RUMが手に入る
❺THE RUBY WARLOCKが現れる。❹で入手したBOTTLE OF RUMを渡すと、通してもらえる
❻消える宝箱　⓭のPORTION OF SPIRIT-AWAYを使うと、JWELED SCEPTERが手に入る
❼メッセージ「LOONを探すなら墓場を探せ。破滅を見たくないなら部屋を探せ」
❽探すとHACK SAWが手に入る
❾❽で入手したHACK SAWで鎖を切って開ける
❿この付近にTHE DUCK OF SPARKSが現れる
⓫BUBBA の健康温泉　深さがレベルA～Cまである。入ると、癒されて、眠る効果がある
⓬YE DRAGON'S FRAGON〔酒と食事の店〕
⓭RUDOLPH のスピリッツ市場「スライムのひきにく」、「アメーバのゼリー」、「イモリのしる」を混ぜ、PORTION OF SPIRIT-AWAYを作る
⓮記号表示「*---　+　:　!　====　' ---　:　;　' /　---- 」
⓯汚い水たまり。深さと効果は6種類　レベルA　毒される、レベルB　ダメージ　レベルC　パラライズ、レベルD　何も起きない、レベルE　レベル4までのMPが回復　レベルF　モンスターとの戦闘

マップ上座標説明　X軸の場合、0より右が東、左が西。Y軸の場合、0より上が北、下が南。

マップ上記号説明　ドア ┼　シークレットドア ╪　カギがかかっているドア ф　アイテム、カギ、ナゾが必要なドア ■　ピット P　ダークゾーン ■
エレベーター E　上り階段 U　下り階段 D（階段のわきの数字は、他の階の階段とのつながりを示している）

地下3階 トラップ増加！ 位置確認が重要

この階のマップは、迷路のように複雑だ。同じような地形が多いので、自分の現在位置や、向きを把握することが大切だ。トラップの数も多いので、LITOFEITの呪文は欠かせない。だが、⑩のLIGHTNING BOLTのトラップだけはかわせないので近づいてはいけない。

●THE MAD STOMPERと対面する

❶付近でドン、ドンという音がすると現れるのが、THE MAD STOMPERだ。このキャラは、重要な情報を持っているので、話を忘れずに聞いておこう。また、このキャラからRUBBER DUCKを買い取り、THE DUCK OF SPARKSに渡すと、MUNK WANDがもらえる。

◯変なヤツだが、重要な情報を持っている

●池の底からアイテムを入手する

❸の血の色を呈する泉、❺の金色に輝く池には、それぞれ底にアイテムが眠っている。❸では敵との戦闘後にPETRIFIED DEMONが、❺ではGOLD KEYが手に入る。❺の池は、潜るとお金の一部をなくしてしまうので、所持金が一番少ないキャラに潜らせよう。

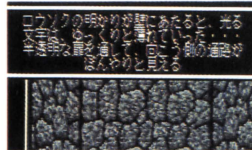
●多次元霊化機を動かすには

⓭にある多次元霊化機を操作するには、地下4階にあるBATTERYが必要だ。これを使って、マップデータのように操作するとPOCKET WATCHが手に入る。なお、このアイテムは、地下4階で使用する。

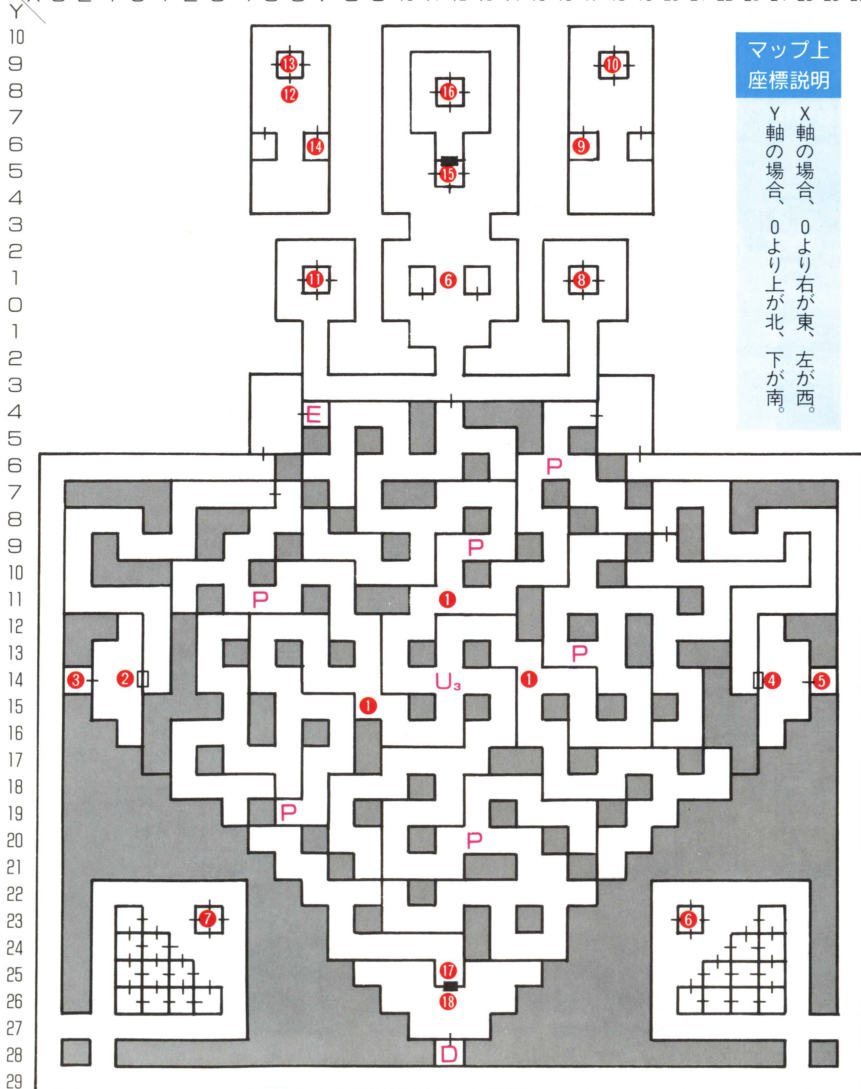
◯この機械を操作するには、地下4階にあるアイテムが必要だ

◯4つのボタンを押すのだ

●BLUE CANDLEを入手する

⓯に入口のある寺院に入るには、地下2階で入手したJWELED SCEPTERが必要だ。⓰で敵との戦闘後、BLUE CANDLEが手に入る。これは⓱で壁を通り抜けるときに使う。

◯壁をすりぬけることができる

この階で手に入るアイテム

- RUBBER DUCK
- GOLD KEY
- PETRIFIED DEMON
- POCKET WATCH
- BLUE CANDLE

マップデータ

❶THE MAD STOMPERがいる。RUBBER DUCKを購入する
❷メッセージ「赤いカーテンがかかった壁のある部屋で声がささやいた"肉体"」
❸血の色を呈する泉。深さと効果は8種類 レベルA〜C ダメージ、レベルD 毒 &ダメージ、レベルE ダメージ、レベルF 癒される、レベルG HPを得るが、VITALITYを失う、レベルH MAKARA、SEACOBRAとの戦闘終了後にPETRIFIED DEMONを入手
❹メッセージ「黄色いカーテンがかかった壁のある部屋で声がささやいた"短命"」
❺金色に輝く小池。深さと効果は6種類。レベルA お金をなくす、レベルB〜F MPが回復、増加するが、お金をなくす
❻ガスのトラップ
❼MOSER 神秘の堀。深さと効果は5種類。レベルA 癒される&ダメージ、レベルB 眠るor石or毒、レベルC MPを失うorMPが回復する、レベルD 年を取るor若返る、レベルE IQを失うorIQを得る
❽東18 北4にワープ。メッセージ「黒いカーテンがかかった壁のある部屋で声がささやいた"死"」
❾東13 北1にワープ
❿LIGHTNING BOLTのトラップ
⓫東6 北4にワープ。メッセージ「白いカーテンがかかった壁のある部屋は静かな沈黙が支配していた」
⓬メッセージ「月の下にはLOONが住む。時の失われし部屋にて答えは得られん」
⓭多次元霊化機。地下4階 東11 南7にあるBATTERYを使い、「スイショウ」、「キン」、「ケイソ」、「シンチュウ」のボタンを押して、POCKET WATCHを入手
⓮東11 北1にワープ
⓯KAMA KAZI 寺院 LOAD HIENMITEY がいる。地下2階の❻のJWELED SCEPTERを着用し、使うと扉が開く
⓰敵との戦闘終了後、BLUE CANDLEが手に入る
⓱⓰のBLUE CANDLEを使うと壁をすり抜けられる
⓲メッセージ「青いカーテンがかかった壁のある部屋で声がささやいた"精神"」

ウルテク…

UL-TECH Wonder-Land

やっとオイラたち2人の名前が決まったんだ！　これからも2人でこのコーナーを盛り上げていくぞ。さあ、今月もパワフルなウルテク満載だ！

技のランク

ウルテクのランクは、読者諸君が送ってきたウルテクのビックリ度を判断し、決定している。ランクによって1～5の点数をつけてるぞ。1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しているぞ。

2大隠しモード!!

クイズの星

茨城県
山口弘起

5

「このゲームはもう遊びつくしちゃった」というキミにピッタリの、2つの隠しモードを紹介しよう。右のように、隠しモードセレクト画面を出して各コマンドを入力すると、それぞれのモードが始まる。ビジュアルテストモードには、「ハート・オブ・ストーン」のビジュアルシーンが入っている。「DEMO　NO」で数字を選んで①を押すと、全23シーンが自由に見られる。「START　WAIT」は各シーンが始まるまでの保留時間を調節する項目。クイズチェックモードでは、ゲーム中に収められているすべてのクイズが出題される。ここで表示される項目のうち、「SEQUENTIAL」は、毎回決まった順番で出題され、全72ブロックに分かれた中から好きな部分を選んで始められる。「RANDOM」は毎回違った順番で出題される。どちらの場合も答えが不正解だった場合には、どの答えが正解なのかがちゃんと表示されるようになっているぞ。

⬆これが通常のモードセレクト画面

隠しモードセレクト

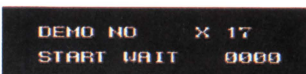
⬆タイトル画面でコマンドを入力しよう

左と①を押しながらランを押す

⬆いつもと違う緑色のモードセレクト画面が登場

●ビジュアルテストモード

隠しモードセレクト画面でセレクトを押す

DEMO NO　　× 17
START WAIT　　0000

⬆上下で数字の変更。①で実行

⬆実行するとアニメーションが展開。セレクトでビジュアル選択に戻る

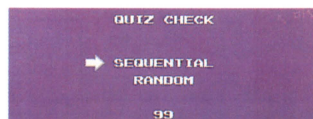
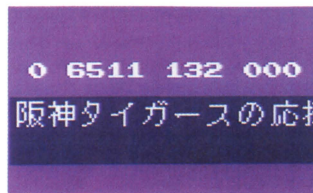
⬆もちろんエンディングも見られる。しみじみストーリーを振り返る…

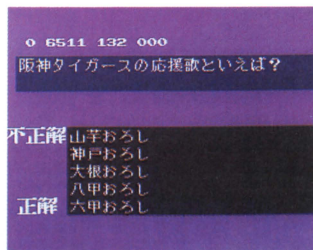
●クイズチェックモード

隠しモードセレクト画面で、右を押しながらセレクトを押す

QUIZ CHECK
SEQUENTIAL
RANDOM
99

⬆①で実行、ランでこの画面に戻る

0 6511 132 000
阪神タイガースの応援

⬆左から2組目の数字が、各問題番号。右端の数字がブロック番号

0 6511 132 000
阪神タイガースの応援歌といえば？
不正解　山手おろし
神戸おろし
大根おろし
八甲おろし
正解　六甲おろし

⬆はずれても「正解」がちゃんと表示される。これは親切だね

イラスト／等々力　充

塔の外側を通って近道しよう

ドラゴンナイトⅡ

神奈川県
鎌田正明

魔女の塔3Fで、プレイヤーが塔の外側を歩くことができるようになるウルテクだ。

大ネズミがいる座標（X17、Y17）に後ろ向きで入る。すると、大ネズミとの会話が終わった時点で、プレイヤーが自動的に塔の壁から押し出されて外に出てしまう。これで、塔の外側を自由に歩き回ることができるようになるぞ。このウルテクを利用すれば、街でソフィアを仲間にしてから再び2つ目の消魔機へ向かうときに、かなりの近道をすることができる。塔の外側は、バグっていて壁や扉の配置がおかしくなっていることがある。また、オートマッピングされないので、不用意に歩き回ると道に迷ってしまう。塔の外壁からあまり離れすぎないように気をつけよう。

大ネズミの座標に後ろ向きに入る

とりあえず大ネズミとの会話を終えると…

塔の外側に、はみ出てしまった！これでいいのだ

ここから塔の中に戻ると近道に

便利なステージセレクトだ！

ソルジャーブレイド

京都府
平賀誠

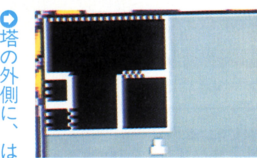
ＳＴＡＧＥ７までの全ステージの中から好きなステージを選んでプレイすることができる、便利なウルテクだ。やり方は、タイトル画面で、上を押しながらセレクト、下を押しながらセレクト、左を押しながらセレクト、右を押しながらセレクトの順に押す。すると、画面下のモードセレクトのところに、ステージ数の表示が加わっている。セレクトボタンで切り替え、ランボタンでスタートできる。後半のステージになると、敵の攻撃も激しくなり、なかなか先に進みにくい。このステージセレクトを利用して各ステージを練習し、ゲームの完全マスターを目指そう。

タイトル画面で…

上を押しながらセレクト、下を押しながらセレクト、左を押しながらセレクト、右を押しながらセレクトの順に押す

ステージ数の表示が現れた

後半のステージは苦戦必至だ

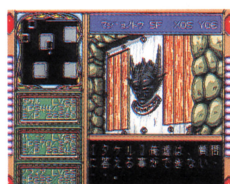
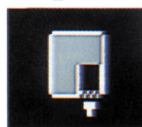
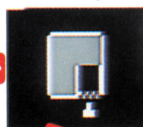
すぐに最終ステージ

魔法陣カードなしでドアを通過

ドラゴンナイトⅡ

岐阜県
染めた髪抜けたろう？

魔女の塔5Fで、魔法陣カードを使わなくても悪魔の面のドアを通過できる方法があった。

魔女の塔5Fには、悪魔の面の付いた9つのドアがある。そのうち8つのドアは、タケルたちが近づくと、悪魔の面がいちいち問題を出してきて、それに答えなければ通過できないようになっている。このドアに後ろ向きに近づいていき、接したら回れ右をしてドアの方を向く。すると、普通なら悪魔の面のビジュアル画面に切り替わるはずが、ただのドアの画面になっている。これで、そのままドアを通過することができる。通常なら、魔法陣カードを手に入れるには、カード発行所に行ったり大ネズミに会ったりしなければならない。この方法でやれば、魔法陣カードを使わなくても6Fまで行ける。グッと時間を節約することができるね。

質問に答えないと通してくれない悪魔の面のドア

後ろ向きにドアに近づく

回れ右してドアの方を向く

悪魔の面は現れず、普通のドアがある

するりとドアの中へ入れるぞ

無敵の赤ちゃん誕生

ベイビー・ジョー

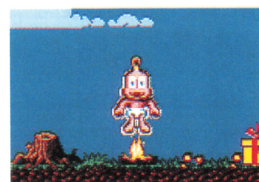
宮崎県
吉川マイク

敵や障害物にぶつかっても、ジョーくんが少しもダメージを受けなくなるウルテクを紹介しよう。ＰＡＳＳＷＯＲＤでＳＵＰＥＲＢＡＢと入力する。このとき「ＷＲＯＮＧ！」と表示されるが気にせず、ＰＬＡＹを選ぶ。ゲームをスタートして、プレイ中セレクトを押すと、ジョーくんが一定時間無敵になる。そのうえ、ハートやガラガラの数が最大で、最初からスーパーおむつを装備した状態になっている。無敵の効果が切れてしまったときは、再びセレクトを押せば無敵の状態に戻る。これで、ジョーくんがハチにさされても、火にあぶられても、車にひかれても、まったく平気なのだ。また、途中でⅠとセレクトを押すと、無敵状態が解除され、普通にゲームを楽しむことができる。

PASSWORD
SUPERBAB

こんなふうにパスワードを入力

プレイ中セレクトを押す

白く輝くジョーくんの体。無敵だっ！

普通に始めたときのアイテム表示

ウルテクを使えばこんなふうに

おなじみの隠れチーム

パワーリーグ5

京都府 戸田明宏

ヒュービーズとジーサンズといえば、『パワーリーグ』シリーズではもうおなじみの隠れチーム。この2チームが『5』にも登場するぞ。各チームのピッチャーとバッターのデータも紹介しているので、参考にしてほしい。写真の表の中で、投は投法、打は打席、本は本塁打数を示す。投法のTはトルネード、Oはオーバースロー、Sはサイドスロー、Uはアンダースローを意味する。また、球種別威力のCはカーブ、Sはシュート、Fはフォークを意味している。

ヒュービーズ

チームセレクトのときに、セレクトを押しながらⅠを押す

ジーサンズ

チームセレクトのときに、ランを押しながらⅠを押す

ピッチャー

名前	背番号	投	防御率	C	S	F
カーク	14	LT	0.92	7	7	0
マーフィ	11	LS	1.07	5	4	7
スペンサ	12	LO	1.63	4	3	7
ボーンズ	13	LU	1.02	5	7	4
ゴードン	0	RO	1.24	7	7	3
レイトン	1	RO	1.75	6	3	5
ピート	19	RT	1.92	7	0	7
タナー	00	LO	2.64	7	4	5

トルネード投法の選手が2人も

全員外人選手のパワフルチーム

バッター

名前	背番号	打	打率	本	ピッチャー
エバンス	8	S	.359	33	センター
ゲイル	3	R	.337	59	セカンド
ベネット	4	R	.304	27	レフト
アーロン	9	L	.387	44	キャッチャー
ベンソン	2	L	.325	63	ファースト
ビギンズ	6	R	.299	18	サード
バート	5	L	.321	32	ライト
マティス	7	R	.268	21	ショート
ホーマー	32	R	.349	38	
ベック	21	L	.282	56	
ロバート	41	S	.399	35	
オズマー	43	L	.327	37	
スミス	54	R	.268	29	
ロジャー	65	R	.224	26	
トーマス	69	S	.227	59	
メイヤー	10	R	.307	39	

長打力のあるバッターがそろっている。ガンガン点が入りそう

懐かしい往年の名選手勢ぞろい

ピッチャー

名前	背番号	投	防御率	C	S	F
いなお	24	RO	1.42	3	3	2
さわむら	14	RU	1.38	0	0	7
あだち	16	RU	1.75	3	5	6
あにわ	16	RS	2.07	3	7	2
かねだ	34	LO	1.30	7	0	4
やまだ	17	RU	2.39	3	4	6
すずき	1	LO	2.02	4	4	7
えなつ	26	LO	2.33	7	7	7

そうそうたるメンバーたち

バッター

名前	背番号	打	打率	本	ピッチャー
ふくもと	7	L	.301	14	センター
ちば	3	R	.320	12	セカンド
おう	1	L	.355	51	ファースト
ながしま	3	R	.341	37	サード
なかにし	6	R	.332	35	ショート
のむら	19	R	.320	42	キャッチャー
えとう	8	R	.336	39	レフト
こづる	3	R	.335	51	ライト
バース	44	L	.350	54	
ふじむら	10	R	.362	39	
おおすぎ	51	R	.339	44	
スペンサー	25	R	.311	38	
とよだ	7	R	.325	12	
ひろせ	12	R	.360	12	
もり	27	L	.270	12	
たかぎ	1	R	.302	11	

日本プロ野球史上初の50本塁打を達成した「こづる」もいるぞ

塁間で止まれる

パワーリーグ5

福井県 石山悟

走塁中に、ランナーを塁間で止めることができるウルテクがあった。1・2塁間、2・3塁間ならばⅡを押しながら右上とⅠを、3塁・ホーム間ならばⅡを押しながら左上とⅠを押せばいい。普通なら勝手に進塁してしまうランナーを、ボタンを押し続けている間だけ止めておける。

大きなフライが上がって、外野手がキャッチするかどうか微妙なとき、塁間で様子を見ることができて便利だ。

走塁中に下のコマンドを入力	
1・2塁間 2・3塁間	Ⅱを押しながら右上とⅠを押す
3塁・ホーム間	Ⅱを押しながら左上とⅠを押す

走ってるようでも止まってるのだ

隠れスタジアム登場

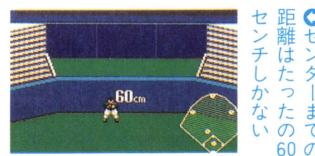
パワーリーグ5

福井県 佐々木智一

スタジアムセレクトのときに、セレクトを押しながらランを押すと、隠れスタジアムのトイスタジアムが登場する。トイスタジアムはおもちゃの野球盤を模していて、センターまでの距離が60センチ。バッターボックスの手前には消える魔球用の溝があったり、スタンドにはボンバーマンやエンピツが並んでいたりする。

スタジアムセレクトのときに、セレクトを押しながらランを押す

正体は野球盤、小さいサイズのトイスタジアム

スタンドにはボンバーマンたちの姿も

センターまでの距離はたったの60センチしかない

同じチームで対戦

パワーリーグ5

大阪府 大庭良夫

チームセレクトのときに、1P側がチームを選んだあとで、Ⅱを押しながらカーソルを動かすと、同じチームを選ぶことができる。友達と好きなチームがかち合ったときでも、ケンカにならなくてすむウルテクなのだ。

チームセレクトのときに、1P側がチームを選んだあとで、Ⅱを押しながらカーソルを動かす

カーソルのところに1と2両方が表示されている

このウルテクで広島県民の皆さんも安心だ

秘密データ&グラフィック

SNATCHER Pilot Disk

北海道 酒井秀一郎

このゲーム内の「設定集」に、登場人物の女性たちの秘密のデータとグラフィックが隠されていた。「設定集」内の「キャラクター」の項目を選ぶ。「カトリーヌ」を一度選んだあと、もう一度選ぶと、1回目にはなかったスリーサイズのデータが現れる。同様に、「イザベラ」を一度選んだあと、もう一度選ぶと、新しく彼女の水着姿のグラフィックが登場するようになっている。

これがイザベラのセクシーボディ

ノーミスで2UPカプセル獲得

TATSUJIN　東京都 斉藤泰也

ぜひとも手に入れたい2UPアイテムの出し方がわかった。

ラウンド1のボス、J・タンクの前には、グリーンのカプセルが登場する。このカプセルを達人ビームで破壊すると通常は1UPが現れる。ところが、スタート時からノーミスでゲームを進めていってカプセルを破壊すると、なんと2UPが現れるのだ。

難易度の高いシューティングゲームだから、カプセルのところまでノーミスで行くのはけっこうたいへんだけど、がんばって挑戦してみよう。ストックが2機増えると、その先のゲーム進行がグッと楽になる。

達人ビームのアイテムを忘れずに取っておこう

ここで達人ビームを撃つとカプセルが壊れる

ほら！ 1UPの代わりに2UPが出現した

隠れセリフで遊ぼう

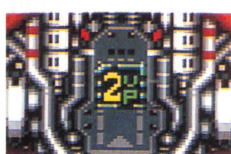
SNATCHER Pilot Disk　徳島県 東一郎太

ソフト内に収められている「早坂のCDルーム」で、会話中にⅡを押しながら方向キーの上下左右を押すと、いろいろな隠れセリフが聞ける。上を押すと「何のことです？」、下を押すと「わかってます」、左を押すと「な〜またそんな〜」、右を押すと「なるほど」とそれぞれセリフが入る。セリフのどれもがふざけたような口調なので、まじめな会話の途中に入れると、とてもおかしくて笑えてしまう。

また、「BGM集」の中にも同様のウルテクが入っているのでやってみよう。

セリフいろいろ	
Ⅱを押しながら…	
上を押す	「何のことです？」
下を押す	「わかってます」
左を押す	「な〜またそんな〜」
右を押す	「なるほど」

コナミといえば早坂さん。広報担当なのだ

いろんなセリフを入れて遊ぼう

無限コンティニュー

ボナンザブラザーズ　奈良県 清水義夫

コンティニューが無限にできるウルテクだ。これを使えば、このゲームが苦手な人でもきっとエンディングが見られるぞ。

このウルテクのやり方は、まずマルチタップを用意し、2人プレイでゲームを始める。2P側をゲームオーバーにしてクレジットが0の状態にし、1P側で今いるステージをクリアする。そして、次のステージのデモ画面で、2Pパッドのランを押す。ゲームが始まったときに2P側のキャラが復活していれば、このウルテクは成功だ。ゲームオーバーになっても、クレジット数の表示がバグった状態になっていて、何度でも好きなだけコンティニューすることができるようになっている。

このウルテクは、1P側と2P側を逆にしてやってもオーケー。また、1人プレイでやりたいときは、上と同じやり方でウルテクを成功させ、そのあともう一度2P側をゲームオーバーにしてしまえばいい。1人プレイでコンティニュー無限の状態になるのだ。

クレジットが0の状態で、ステージクリアする

次のステージの冒頭にあるデモ画面で…

2P側のランを押す

ゲームオーバーになったはずの2P側が復活

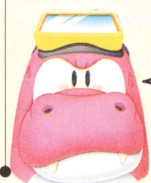
CONTINUE? 7
CREDITS

クレジット数の表示がヘンだぞ

UL-TECH募集

マニュアルや他誌に載っていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って欲しい。同じウルテクが届いた場合は、ハガキは消印で、FAXは送信時間でチェックして、一番早く届いた人を採用するぞ。採用者には、ランクによって2000円〜10000円の謝礼を進呈。

キャラクタの名前を発表!!

ウルテクコーナーのニューキャラクタ、恐竜と先生の名前が決定しました。名付け親は、「うるごん」の方は岐阜県の林和哉君、「ウルジィ〜」の方は広島県の遠藤誠之君です。ハガキをくれた皆さん、ありがとう！

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係orキャラの名前係

新作発売 CALENDAR

10						
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

10月 OCTOBER

日付	タイトル
1日	◐YAWARA! ★ソフィックス/6900円
2日	■激写ボーイ ★アイレム/7000円
2日	●スターモビール ★ナグザット/6800円
2日	◐らんま½ 打倒、元祖無差別格闘流! ★日本コンピュータシステム/7200円
9日	○ザ・プロ野球SUPER ★インテック/6800円
9日	○スライムワールド ★マイクロワールド/7200円
10日	◐クイズ殿様の野望 ★ハドソン/6200円
10日	■パワースポーツ ★ハドソン/6500円
23日	○キアイダン00 ★日本テレネット/6980円
23日	○銀河お嬢様伝説ユナ ★ハドソン/6800円
23日	○SNATCHER ★コナミ/7800円

11月 NOVEMBER

日付	タイトル
13日	■ファイヤープロレスリング3 Legend Bout ★ヒューマン/7900円
20日	■PC原人シリーズ PC電人 ★ハドソン/6500円
20日	○サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.3 AYA ★データウエスト/7600円
27日	○ゴッドパニック 至上最強軍団 ★テイチク/6800円
27日	○TECMO WORLD CUP スーパーサッカー ★メディアリング/7800円
27日	■テラクレスタII ★日本物産/6900円
上旬	○超兄貴 ★日本コンピュータシステム/7200円
中旬	●横山光輝 真・三国志 ★ナグザット/8800円
下旬	○ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会 ★ナグザット/7200円
下旬	○レミングス ★サン電子/7200円
予定	○宇宙戦艦ヤマト ★ヒューマン/未定
予定	●太閤記 ★アスク講談社/8500円
予定	○信長の野望 武将風雲録 ★光栄/未定
予定	○モンスターメーカー 闇の竜騎士 ★NECアベニュー/未定

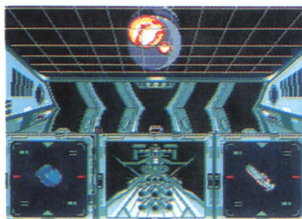
12月 DECEMBER

日付	タイトル
4日	■桃太郎伝説外伝 第1集 ★ハドソン/6500円
11日	■ボンバーマン'93 ★ハドソン/6500円
18日	■21エモン めざせ!ホテル王 ★日本電気ホームエレクトロニクス/6800円
23日	○ドラゴンスレイヤー英雄伝説II ★ハドソン/7200円
25日	○断層都市ストレイロード ★アイ・ジー・エス/未定
上旬	○スーパーリアル麻雀スペシャル(仮称) ★ナグザット/7400円
中旬	■F1 CIRCUS '92 ★日本物産/7400円
中旬	●上海III ドラゴンズ アイ ★アスク講談社/7500円
中旬	○ネクスザール ★ナグザット/7400円
下旬	○サークI・II ★日本テレネット/7800円

SUPER 先取りソフト情報!

●ヒューマンから発売が予定されているシミュレーションゲーム『宇宙戦艦ヤマト』。懐かしのTVアニメのゲーム化とあって期待しているファンもいると思うが、11月の発売が決定した。そこで最新のビジュアルと戦闘シーンの画面写真を紹介しよう。戦闘はリアルタイムで進行。緊迫感溢れる仕上がりとなっている。

⬆『宇宙戦艦ヤマト』。往年のファンには感涙モノのビジュアルシーンだ

●一部に根強いファンを持つ、ココナッツジャパンの『パチ夫くん』シリーズ。待望の新作タイトルは『パチ夫くん 笑う宇宙』だ。全10ステージに用意されたパチンコ台を、すべて打ち止めにしながら各イベントをクリアしていくという、ステージクリアタイプのゲーム。今回は宇宙を舞台にRPG風の演出がされている。ストーリーは故郷のパチンコ星を暗黒大帝ゴットーに奪われたパチ夫が、伝説の宇宙艇スレッジハンマー号に乗り、敵と戦うというもの。発売は12月を予定している。

⬆敵ミサイルにヤマトの主砲が命中。戦闘はリアルタイムで進行していく

●再販の情報が2つ。工画堂スタジオ『スーパーシュヴァルツシルト』は10月9日で価格7800円(税別)。リバーヒルソフトの『トップをねらえ! GunBuster VOL.1』は10月30日で価格6800円(税別)だ。

⬆『パチ夫くん 笑う宇宙』より。セクシーなお姉さんがたまりません

『上海Ⅲ~』イベント情報

アスク講談社では『上海III ドラゴンズ アイ』の発売を記念して、イベントを実施する。1つめは「上海王座決定戦」。入賞者には液晶テレビ、CDウォークマンなどの豪華商品をプレゼント。もれなく全員に参加賞が用意されている。詳細は以下。

日時:10月18日(日) 午後2時
場所:東京・秋葉原LAOXゲーム館2階
受付:当日午後1時から先着順で受付(定員になり次第締切り)

もう1つは『上海III~』バトルクイズだ。特賞は30万円の旅行クーポン券を1組(2名)に。アスク賞として特製テレホンカードが100名に当たるというビッグチャンスだ。応募方法はサービステレホン(☎03-3268-6070)で紹介されている。

カレンダー

CALENDAR

記号のみかた

- ■…Huカード
- ◘…Huカード／PC・SG両対応
- ●…CD-ROM²
- ○…スーパーCD-ROM²専用
- ◐…CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応
- ㊍…媒体未定
- ★…メーカー名／予定価格（税別）

12月～'93年1月 DECEMBER ～'93 JANUARY

月	タイトル
12月	○井上麻美（仮称） ★ハドソン／5800円
12月	○イメージファイトII ★アイレム／未定
12月	○グラディウスII ゴーファーの野望 ★コナミ／未定
12月	○ジム・パワー ★マイクロワールド／未定
12月	○スーパーシュヴァルツシルト2 ★工画堂スタジオ／未定
12月	○スーパーダライアスII ★NECアベニュー／7200円
12月	○ゼロヨンチャンプII ★メディアリング／7800円
12月	■ダイノフォース ★ユニポスト／未定
12月	○超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング ★日本コンピュータシステム／7400円
12月	○パチ夫くん 笑う宇宙 ★ココナッツジャパン／未定
12月	○PCココロン（仮称） ★シュールド・ウェーブ／未定
12月	○フィーンドハンター ★ライトスタッフ／未定
12月	○モトローダーMC ★日本コンピュータシステム／未定
1月	○メタモジュピター ★日本電気ホームエレクトロニクス／6800円

発売日未定

○A列車で行こうIII ★アートディンク／未定
○ブランダーズ ★アイ・ジー・エス／未定
○ホーリーナイト ★アスミック／未定
○雀偵物語3（仮称）★アトラス／未定
○アルガノス ★インテック／未定
○WRCラリー（仮称） ★インテック／未定
◘ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー／未定
○ゲイングランド ★NECアベニュー／未定
◘ストライダー飛竜 ★NECアベニュー／未定
◐スペースファンタジーゾーン
★NECアベニュー／6800円
○卒業 グラデュエーション
★NECアベニュー／未定
○チキチキボーイズ ★NECアベニュー／未定
○天地を喰らう ★NECアベニュー／未定
○ドラゴンナイトIII ★NECアベニュー／未定
■ヘルファイアー ★NECアベニュー／未定
○ホラーストーリー ★NECアベニュー／未定
○レインボーアイランド ★NECアベニュー／未定
●ワードナの森 ★NECアベニュー／未定
○サイレントメビウス ★角川メディア・オフィス／未定
○Linda³ ★角川メディア・オフィス／未定
■JP LEAGUE（仮称） ★クリーム／未定
○三國志III ★光栄／未定
○インペリアル・フォース ★システムソフト／未定
■アドベンチャー オブ マミーヘッド
★タイトー／未定
●芸者ウォーリアーズ ★タイトー／未定
◐幻蒼大陸オーレリア ★タイトー／未定
○50TH ★テイチク／未定
■OFF THE WALL ★テンゲン／未定
■ピーターパックラット ★テンゲン／未定
■マーブルマッドネス ★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ ★テンゲン／未定
●スノーブラザーズ ★ナグザット／未定
○双截龍II（仮称） ★ナグザット／未定
○フォーセットアムール ★ナグザット／未定
○魔物ハンター妖子 遠き呼び声
★日本コンピュータシステム／未定
○コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説
★日本テレネット／未定
○眠れぬ夜の小さなお話
★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
○フラッシュエンジェルス
★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
■ホッパーキャット（仮称）
★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
○風の伝説ザナドゥ
★日本ファルコム／未定
■RPC原人 ★ハドソン／未定
○イースIV ★ハドソン／未定
○ウインズ・オブ・サンダー ★ハドソン／未定
○ダンジョン・エクスプローラー2
★ハドソン／未定
○シムアース ★ハドソン／6800円
○天外魔境III（仮称） ★ハドソン／未定
■パワーテニス ★ハドソン／未定
○ふしぎの海のナディア ★ハドソン／未定
■ロードランナーII ★ハドソン／未定
○おたくの星座 The Best Version（仮称）
★パック・イン・ビデオ／未定
○GODS ★ピーシーエム・コンプリート／未定
●巨大アリの恐怖
IT CAME FROM THE DESERT
★ビクター音楽産業／未定
○TVスポーツ・スペシャル ★ビクター音楽産業／未定
■盟約の定義 ★ヒューマン／7200円
○ラプラスの魔 ★ヒューマン／未定
○ラストハルマゲドンII ★ブレイン・グレイ／未定
■ホームデータの囲碁（仮称） ★ホームデータ／未定
○フレイ ★マイクロキャビン／未定
●ブラックホールアサルト ★マイクロネット／未定
○SWORD MASTER（仮称）
★ライトスタッフ／未定
○トップをねらえ！ GunBuster VOL.2（仮称）
★リバーヒルソフト／未定
○ブライII 闇皇帝の逆襲 ★リバーヒルソフト／未定
○スタートリング・オデッセイ ★レイ・フォース／未定

次号予告

来月も新作ソフトの美味しい情報をテンコ盛り！『超時空要塞マクロス』『ネクスザール』『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』『グラディウスII』『ふしぎの海のナディア』など人気タイトルの続報に加えて、"本邦初公開"の超最新ソフトを完全網羅だ!!

12月号10月30日発売

今世紀最大の頭脳戦略

頭脳が走る、熱走サーキット。

LASER LS001-JORD

ENGINE
Type : Jord HB
NO.of cyclinders :V8(72")
Capacity : 3494cc
Compression ratio : 12 : 1
Maximum power :73

TRANSMISSION
Gearbox : Laser
Driveshafts : L
Clutch : AB

CHASSIS
Front suspention : pushurod
Raer suspention : pushurod
Suspention dampers :Kone
Wheel diameter : front :13in . rear :13in.
rim widths : front : 12.5in. rear : 16.3in.

F1チーム シミュレーション

PROJECT F

絶賛発売中!!
価格6,980円（税別）

© TELENET JAPAN 1992

レーザーソフト

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575

スーパープレミアム・パッケージで絶賛発売中！

①**豪華！**　レーザーソフト初！　特典同梱ダブルケース仕様
②**美麗！**　越智先生描き下ろし　カラーイラスト・レーベル
③**必見！**　コズミックの全てがわかる！
　44Pオールカラー・ガイドブック
④**便利！**　A3版フルカラーマップ／呪文・アイテム一覧表
⑤**興奮！**　特別グッズが当たるスペシャル・アンケートカード

特別価格　7,600円（税別）

銀河の平和を守るため命を燃やす少年ユウ！
未来に人々の夢をつなぐため戦う戦士バン！　　そして今……

銀河にまた新たな英雄伝説が生まれる。

絶賛発売中!!

コズミック・ファンタジー3 ・冒険少年レイ・

STAFF
原作・キャラクターデザイン
越智　一裕
デザイン・ワークス
小原　渉平

CAST
レイ……辻谷　耕史
マイ……冬馬　由美
ダイゴ…鈴置　洋孝
ニャン…深雪さなえ
ユウ……高山みなみ
サヤ……高田　由美
バン……関　　俊彦
リム……鶴　ひろみ
主題歌
「コズミック・ファンタジー」
歌　高山みなみ
挿入歌
「ニャンのうた」
歌　深雪さなえ

「コズミック・ファンタジー」シリーズ
メディア・ミックス・プロジェクト　遂に発動!!

第1弾！　小説版「コズミック・ファンタジー　冒険少年ユウ」
　勁文社刊　780円　好評発売中！
第2弾!!　「コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ
　攻略ファンブック（スペシャルCD付）」
　徳間書店インターメディア刊　好評発売中！
第3弾!!!　そして待望のアニメ化決定！
　オリジナル・ビデオ・アニメ「コズミック・ファンタジー」
　制作進行中!!
その他、続々計画中！　　続報に乞うご期待！

SUPER CD·ROM² SYSTEM

PCエンジン
スーパーCD-ROM²専用ソフト

キャンペーン当選者

<Sコース>	（愛知県）松前俊造さん	（茨城県）羽生佳乃さん	（静岡県）鈴木昭義さん
<Aコース>	（京都府）兼田三隆さん	（愛知県）鈴木孝昌さん	（山形県）岡崎明さん
<Bコース>	（愛媛県）榊原敏行さん	（千葉県）浜田勝巳さん	（福島県）伊本裕之さん

続々発表！アベニューより新作ソフトの情報が満載！！
月刊ピーシーアベニューファン
NEC
MONTHLY MAGAZINE
FOR PC Engine USER
PC Avenue FAN
11
1992
NOVEMBER
非売品
新連載!!多部田P、『開発室四畳半物語』
総力特集!!
実録!!ドラゴンナイトII
●レインボーアイランド
●ホラーストーリー
●チキチキボーイズ
特集!!スペースファンタジーゾーン
SUPER DARIUS II
モンスターメーカー
天地を喰らう
大図鑑 スペースファンタジーゾーン ボスキャラクター
©SEGA 1988 REPROGRAMMED GAME ©NEC Avenue, Ltd. 1992
NECアベニュー株式会社
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
ニューメディア事業部 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00〜午後7:00)
03(3288)0330
テープサービス 03(3288)0880
PC Engine FAN
1992年 NOVEMBER 11月号
平成4年11月1日発行 第5巻第11号(通巻48号) 第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 問い合わせ ☎03(3459)8011(代)
特別定価 490円 (本体476円)
T1013655110498
©Tokumashoten Intermedia 1992
雑誌 13655-11
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan